速報 新生ソニック 世界初公開!!

隔週刊 サターンファン
平成10年9月11日発行（隔週金曜日発行）
第10巻第17号（通巻137号）平成3年5月16日第3種郵便物認可

SATURN FAN

6章まで全12P完全攻略!!
そして6人目のご主人様が発覚
ブラックマトリクス

■まだまだ熱い、円熟のセガサターン!!
NOëL 3
モンスターメーカー ホーリーダガー
MARVEL SUPERHEROS VS. STREET FIGHTER
シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮
機動戦艦ナデシコ The blank of 3years
Pia♡キャロットへようこそ!! 2

ドリームキャストFAN
次世代ソニックの驚くべき全貌
SONIC ADVENTURE

1998
NO.17
9月11日号
550YEN

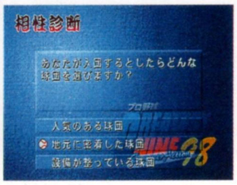
監督との相性

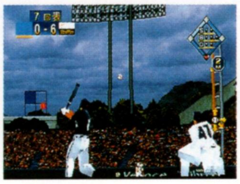
SEGA SATURN

ペナントレースの活躍度は、監督との相性で決まる！

今回、新発売のグレイテストナイン98サマーアクションに、なりきりモードのバージョンアップ型「相性診断」が登場した。監督との相性診断の結果によって成績が変化する。さあ、あなたと監督の相性は？

今回、新たに加わった「相性診断」は、なりきる選手を決定したあとで、8問の問いに答える訳だが、S球団のA選手の場合、「あなたは学生時代得意な科目に、磨きをかけるタイプですか？」という質問に、学生時代から真面目なA選手は「苦手を克服するタイプ」ですと答えた。しかし、監督は、得意な科目に磨きをかけると答えるようなタイプがS球団には、ふさわしいと考えたようだ。残念ながら、監督との野球観の相違から、今回スタメンから外されることになった。





「相性診断」登場！

CMソング抜擢

「グレイテストナイン98サマーアクション」のCMソングに抜擢された女性ユニット「MISSION」。ミドルティーンが歌う、さわやかでエネルギッシュなイメージは、まさに「グレイテストナイン98サマーアクション」との相性もぴったり。今後のヒットチャート上昇が期待されるとともに大ブレイクの予感も。

◀素肌の季節 エイベックスより発売

AVDT-20261

●多彩な4種類のゲームモード。

オープン戦・ペナントレース・なりきりモード・ホームラン競争など、野球のあらゆる醍醐味が楽しめる4種類のモードと、理想チームをオリジナルで作れる「チームエディットモード」もセレクトできます。

●チームの一員としてプレイする「なりきりモード」。

プレイヤーが好きな選手を一人選び、その選手を操作してペナントレースにチャレンジする1P用のモードです。プレイヤーは選択した"なりきり選手"の操作だけを行います。なりきり選手たちは、好成績ならばスタメン出場や先発に起用され成績がふるわないとスタメンから外されます。

●最新の選手データとリアルなスタジアム

プロ野球12球団から公認を得ることにより、現役選手の最新データを更新。正確な数値に基ずき、よりリアルなゲームを楽しめます。また、日本の主要11球場をリアルに再現。

プロ野球 GREATEST NINE™ 98 Summer Action

プロ野球グレイテストナイン™ 98 サマーアクション

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997, 1998

NPB

SEGA SPORTS

(社)日本野球機構,プロ野球12球団公認ゲーム 11球場公認ゲーム © JPBOC

好評発売中 価格5,800円(税別)

せガスポ号外

スタメン まさかの落ち

合わず

好成績なのになぜ？ファンショック！

今までチームに多大なる貢献をしてきたA選手が、今回スタメンから外されることとなった。監督との性格の相違、意見のくいちがいから、不一致説がささやかれていた矢先だけに、監督と選手の相性が注目されている。

本誌にその心境を激白

定番野球ゲームに超最新データ登場!

This is COOL

このマークが表示されたソフトウェア・ハードウェア及び周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURN及び は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

株式会社セガ・エンタープライゼス

〒144-8531東京都大田区羽田1-2-12お客様相談センター 0120-012-235/受付時間月〜金10:00〜17:00（除く祝祭日）
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp/

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
出版事業部 TEL.03-3211-2568
[問い合わせ] ソフト事業開発課 TEL.03-3230-3758
http：//www.pc.mycom.co.jp/soft

MYCOM
毎日コミュニケーションズ

CONTENTS

SATURN FAN

9月11日号 1998 No.17

●COVER MOTIF：ブラックマトリクス
©フライト・プラン／NECインターチャネル
●COVER ART：土屋杏子
●COVER DESIGN：鈴木俊明

もっと！ セガサターン

NOëL 3 — 6
モンスターメーカー ホーリーダガー — 14
MARVEL SUPERHEROS VS. STREETFIGHTER — 22
コットン ブーメラン — 28
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書 — 32
ストライカーズ1945Ⅱ — 34
6インチ まいだーりん — 36
瑠璃色の雪 — 38
She'sn — 40

ドリームキャストFAN

SONIC ADVENTURE — 70
エレメンタル・ギミック・ギア — 84
北へ。White Illuminaton — 90
GODZILLA GENARATIONS — 94
セヴンスクロス — 98
湯川専務インタビュー — 100

緊急レポート／徹底攻略

ブラックマトリクス — 111

SEGA DYNAMIC PREVIEW

機動戦艦ナデシコ The blank of 3years — 42
シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮 — 46

CONTINUE TO REPORT

ルームメイトW～ふたり～ — 50
初恋物語 — 52
ファルコムクラシックスⅡ — 54
Pia♡キャロットへようこそ!! 2 — 56

攻略

スレイヤーズろいやる2 — 126
バッケンローダー — 130
レイディアントシルバーガン — 134
ディープ・フィアー — 136
ルナ2 エターナルブルー — 138

好評連載

●進化を続ける、近日発売ソフトレビュー
サターンソフト・インプレッション！ — 143
●攻略に役立つウルテク満載
HYPER UL-TECH — 144
●『アストラスーパースターズ』開発者に聞く
SATURN DREAMS — 145
●AM1研ガンシューティング最新作発表
アーケードヒッツナウ — 146
●最新ゲーム関連情報をお届け
NEWS WAVE — 156
●新着画面速報！
SATURN SOFT Navigator — 160
●あの話題作の開発状況をチェック
期待作レポート — 162
●サターンソフト発売日一覧
新作発売カレンダー — 163
●ソフト別索引＆各種インフォメーション
ゲームインデックス＆次号予告 — 164

1C連載

データ・ハガキ情報満載

●サターンファンのための読者ページ
コーンヘッドクラブ — 61
●アンケートに答えてプレゼントをGET
読者プレゼント — 66
●読者の生の声をお届け！
アンケートハガキからこんにちは！ — 101
●売り上げデータ＆読者ソフト評価
RANKING STREET
売り上げランキング — 102
前人気＆サターン移植希望ランキング — 103
読者が審査員 ゲーム成績表 — 104
●充実のデータ＆やりこみ
ゲーム研究所
あつめてゴジラ 怪獣大集合 — 107

※ゲームインデックス（索引）、ご質問電話番号、本誌スペック表の見方はP164に掲載してあります。

CONTENTS

「さよなら」なんて言ってられるか!!

Motto もっと！セガサターン Special Report

- NOëL3
- モンスターメーカー　ホーリーダガー
- MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER
- コットンブーメラン
- ストライカーズ1945Ⅱ
- 機動戦士ガンダム　ギレンの野望　攻略指令書
- 6インチまいだーりん
- 瑠璃色の雪
- She'sn

近未来のサターン版は

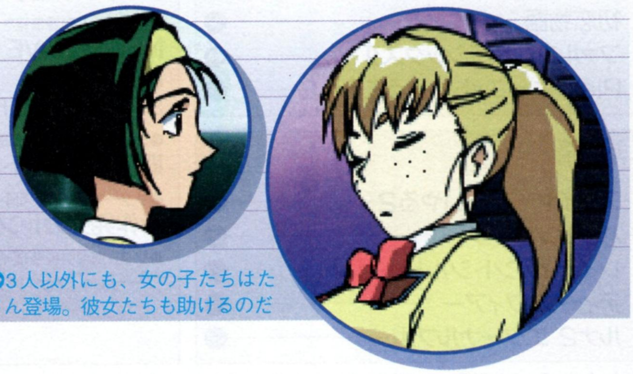
あの3人が悲運(?)のヒロイン

今回、中心的なヒロインになるのは彼女。プレイヤーをサポートしてくれるぞ

3人の中ではとにかく明るい代歩。人生最大のピンチ（たぶん）にも余裕ぎみ？

一番おとなしそうな恵壬。と、思いきや、尋常ではない格闘技術を持つ!?　暴れます

もちろんオリジナルキャラも!!



3人以外にも、女の子たちはたくさん登場。彼女たちも助けるのだ

女子高を襲うテロリストの魔手！サバイバルアドベンチャーに転身!!

ノエル3

NOëL3

発売日	未定	CD枚数	未定
発売元	パイオニアLDC	複数プレイ	1人用
開発元	パイオニアLDC	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%（8月18日現在）

サターン初登場の『NOëL』は、テロリストに襲われた女子高が舞台。PS版とは一転してハードな物語だぞ。

緊迫感溢れるアドベンチャーと会話シミュレーションの融合

近未来、東京。クリスマス・イヴに浮かれる女子高を、突然テロリストたちが襲う。プレイヤーは、ビジュアルフォンやネットワークシステムを使って、女の子たちを救助するのが目的だ。豊かな表情アニメーションや会話ボールなど、シリーズで好評だった部分は本作でも活かされている。

⬆イベントでのアニメーションシーンは、高画質で滑らかにムービーが流れる。本作の見どころの1つだ

⬇『NOëL』で評判だった、ビジュアルフォンでの、女の子たちの表情の変化は、もちろん本作でも健在

キーポイントはネットワークシステム

⬆ネットワーク画面では、ハッキングやリサーチなど、行うことは多い

デジタルコミュニケーションの1つの進化像

⬆由香のサポートの下、ネットワークで数々の情報を仕入れていく

➡プレイヤーの助けを待ちながらも、彼女たちは独自の脱出手段を講じていく。無事彼女たちを救うことができるのか？

「NOëL」とは?

『NOëL』は、ビジュアルフォンを使って女の子たちとの会話を楽しむ会話型シミュレーションゲーム。登場する女の子たちは本作のヒロインでもある代歩、由香、恵壬の3人であった。『NOëL』では、最終的にイヴを共に過ごすのが目的だったが、『NOëL3』ではそのイヴに、もしもあったかもしれないもう1つのドラマが描かれているのだ。

⬆PS版画面。「ノエル」とは、フランス語でクリスマスのこと

©PIONEER LDC

NEW SYSTEM

簡潔になったビジュアルフォンと進化したネットワークシステム

本作の要となるシステムがビジュアルフォンとネットワークシステム。ここではそれらを詳しく解説する。

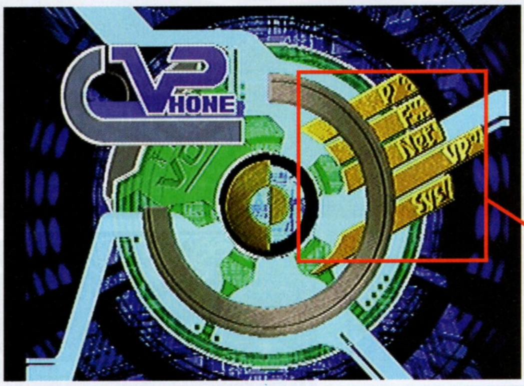
各種システムを駆使して女の子たちを誘導、救助せよ

本編の流れは大まかに3つの手順に分けられる。女の子たちと会話、脱出の方針を決めるビジュアルフォン。ネットワーク画面で情報を仕入れたり、システムに潜入するハッキング。そして、ハッキングなどで仕入れた情報を検索するデータ照合。これら3つを行うことで、女の子たちを誘導していくのだ。プレイヤーの手腕に女の子たちの運命はかかっているぞ。

上は本編の流れ。最初のビジュアルフォン画面で女の子たちと今後の方針を相談し、ハッキング、データ照合を行っていく。プレイヤーはビル内の状況を正確に偵察、推理し、正しい判断を下さなければならない。

⇧ビジュアルフォンやネットワークへの接続はここから行う。最も頻繁に見ることになる画面だろう

⇧ビジュアルフォン画面で女の子たちとコミュニケーション。上手くいけば仲良くなったりするのかな…？

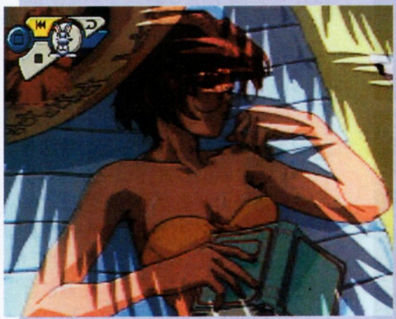


右上から飛び出てるのが、各コマンド。ちなみにセーブもここで行うぞ。

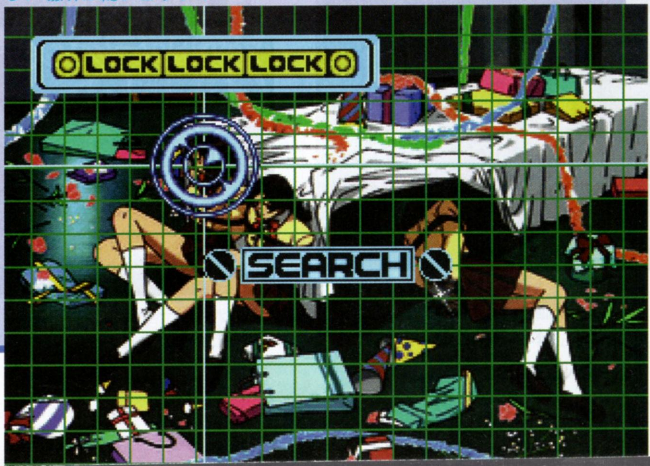
プレイヤーの目となる「思い出君」

プレイヤーが校内を偵察するのに使用するのが「思い出君」だ。これは由香が作成した浮遊体型ビデオカメラ指定した場所まで飛んでいき、その場所の状況をビデオカメラに映してくれるスパイ衛星のような役割を果たすぞ。まさに主人公の目となる存在だが、バッテリーの限界があるので、効率的に偵察を指示していく必要がありそうだ。

⇩⇨プレイヤーの指示で校内の各所を探索してくれる思い出君。怪しい場所は総チェック！



⇧「NOëL」でも活躍した思い出君。このときは、夏のバカンスを記録していたが、今回は危険な任務だ

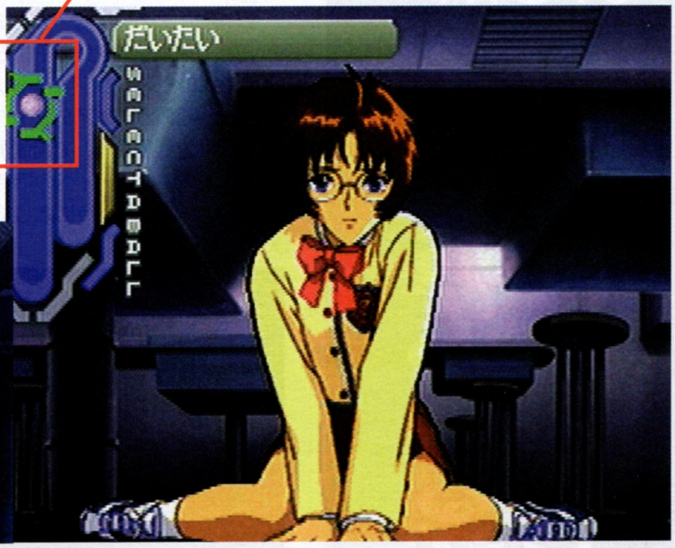


ビジュアルフォンでコミュニケーション

『NOëL』からおなじみのビジュアルフォン。これはテレビ電話のようなもので、女の子たちとのコミュニケーションはこれを使って行うことになる。会話は、会話中に出てくる会話ボール（言葉のキーワードのようなもの）を使用するか否かでプレイヤーの態度を決めていくのだ。また、ビジュアルフォン画面では、女の子たちの多彩な表情を、滑らかなアニメーションで見せてくれるのだ。

会話ボール

画面左上にあるのが会話ボールをストックする「プール」。会話中、左のプールに時折現れる会話ボールを入手すると、右のプールにストックされる。後は、ストックした会話ボールを会話中に上手く使うのだ。



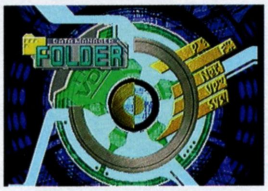
⇧会話相手の選択シーン。会話相手はこの3人だ。女の子たちの方から通信を求めてくることもあるぞ

⇩とにかく表情の動く会話シーン。なるべくなら困った表情は見たくないものですが…

女の子たちの表情が滑らかに動く、動く！

ハッキングでシステムを制圧せよ

ネットワーク画面では、ハッキングとリサーチが主な仕事。由香からあずかった「ナノ君」とよばれるウィルスをビル内の各システムに送り込み、システムを制圧したり情報を盗み出したりする。



⇦プレイヤーはなにかとやることが多い

ハッキング

ナノ君をシステムに送り込み、ハッキングすることで、施設の遠隔操作、情報の盗み出しなどを行う。失敗することも…。

リサーチ

情報の検索や、ハッキングで入手した情報の吟味を行う。地味な作業だが、脱出ルートを探るには必要不可欠な要素だ。

3種のナノ君をシステムに送り込め

⇧ナノ君には経験値があり、低いうちは低レベルなセキュリティしか潜入できないぞ

⇩3種の性格を持つナノ君を、組み合わせて使用することも

NEW STORY

イヴに浮かれる江珂高校を狙ったテロリズム
聖夜はかくして悪夢となるのか？

『NOëL』の新たなエピソードを描く本作。ここではストーリー導入部分のあらすじを紹介していくぞ。

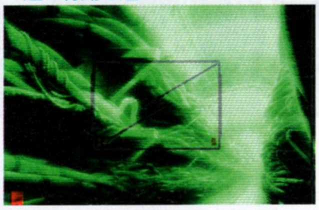
始まりはクリスマス・イヴ前夜 不気味な影が闇夜に蠢く

夏休みにリゾートビーチで知り合った、由香という女の子から届いた１通のヴィジュアルメール。内容は、臨海区アクアタワー内にある、「私立江珂高校」で開催予定のクリスマスパーティへの招待状であった。喜んで招待に応じた主人公であったが…。

クリスマスパーティ前夜。臨海区、ウォータービルに近付く一団の影があった。暗視ゴーグルに銃火器を常備した兵士の群。彼ら謎の部隊は、規律正しい行動で、次々にビル内へと侵入していく。この闇夜の事件に、気が付いた者は誰もいなかったのである。

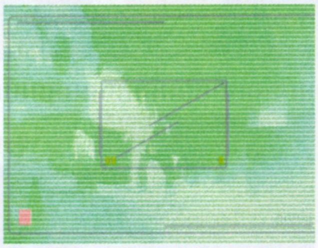
⇧夜の臨海区。新しい地区だけに、未完成の部分も多い

⇩優れた装備、統率された機敏な行動。この優秀な部隊は、何を求め、一連の行動を起こしたのか…



臨海区に近付く謎の部隊

⇧⇨人気の少ない臨海区を、黒装束に身を包んだ一団が駆け抜ける。彼らは一路ウォータービルを目指した…



⇧暗視ゴーグルを常備する兵士たち。優れた装備を保有するようだ

POINT CHECK

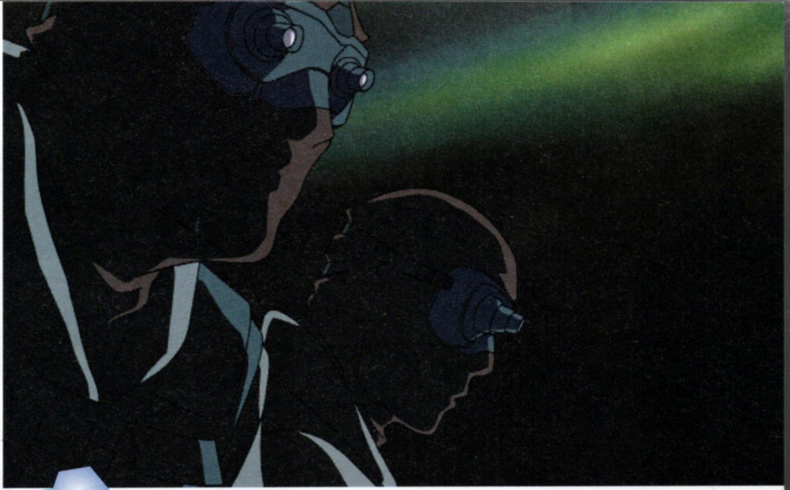
「臨海区」と「ウォータービル」って？

少しだけ未来の東京に出来た、24番目の区。それが臨海区である。名前の通り、臨海地域に存在し、海を埋め立てた場所にその中心地区をおいている。そして、その臨海区の目玉が「ウォータービル」。超巨大な高層ビルで、１フロアに学校の校舎や運動場がまるごと入るほどの広さを持っている。ビル内の14階には、本編の舞台である江珂高校があるぞ。現在のところ、テロリストがビルを狙った理由は不明だが…。

⇩テロ事件のニュース番組での1シーン。巨大なウォータービルを、報道ヘリが上空から撮影中。超巨大なビルが3本並んで建っている

⇧工事が各所で続行中の臨海区。地域には最新の設備、施設が整えられている。セキュリティも十分に用意されていたのだが…

平穏な日常に忍び寄るテロリストたちの策動

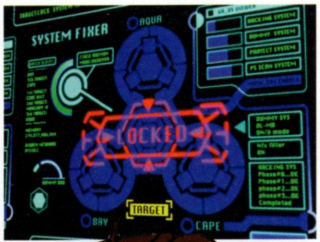


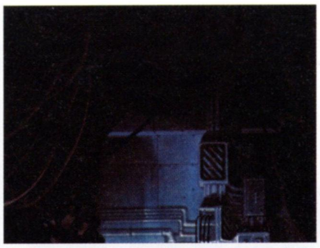
➡暗躍する謎の兵士たち

クリスマスパーティ当日。その朝、動乱の一日は何事もないかのように静かに始まる。

朝、由香のビジュアルフォンに代歩からメッセージが入る。パーティの用意で徹夜して、寝坊してしまった由香へのモーニングコールだ。代歩に頼まれ、代歩の愛猫「たらふく」を連れて江河高校へと向かう由香。校内に入ろうとした彼女だったが、ドアが開かない。代歩のイタズラと思った由香は、得意のハッキングでセキュリティを操作してドアを開ける。だがそのころ、代歩も開かないドアを前に困惑していたのであった。

⬇兵士たちに制圧されてしまったビル内の管理システム。すでに外部との通信、内部設備の使用は妨害されてしまっている



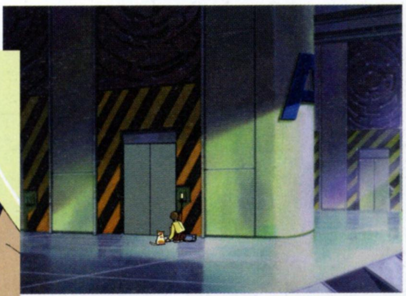


⬆兵士たちはビル内の各地で工作を行う。これらの工作が、後々に主人公と由香を苦しめることになるのだろうか…

その日彼女たちの平和な生活は少しずつ蝕まれていた

前夜、ビル内に忍び込んだ部隊によって、全てのシステムが働かなくなった校内。だが、由香も代歩も、そしてパーティに参加する多くの女生徒も、誰もその事実を知らない。女の子たちは不審に感じながらも、パーティの用意を続ける。しかし、平穏な生活もそれまでだった。突然姿を現した兵士たちが、女の子たちを次々に捕まえ始めたのである。

⬆寝坊してやってきた由香。そのことが、後にチャンスを生む



⬅⬆⬇平穏ながらも、不審感を感じ始めた女の子たち

岡野由香 -YUKA OKANO-

この由香様を甘く見てもらっちゃ困るね

6月6日生まれのAB型。眼鏡の似合う、ショートカットで活動的な女の子。化学部に所属しており、機械にはめっぽう強い。しかも、ゲームセンターでバイトするほどのゲーマー。中でも、格闘ゲームの腕前は相当なもので、近所では彼女に勝つことのできる人は誰もいないとか。本編では、メカフェチの能力（？）を活かして、主人公の行動をサポートするぞ。

一時の平穏と一抹の不審感

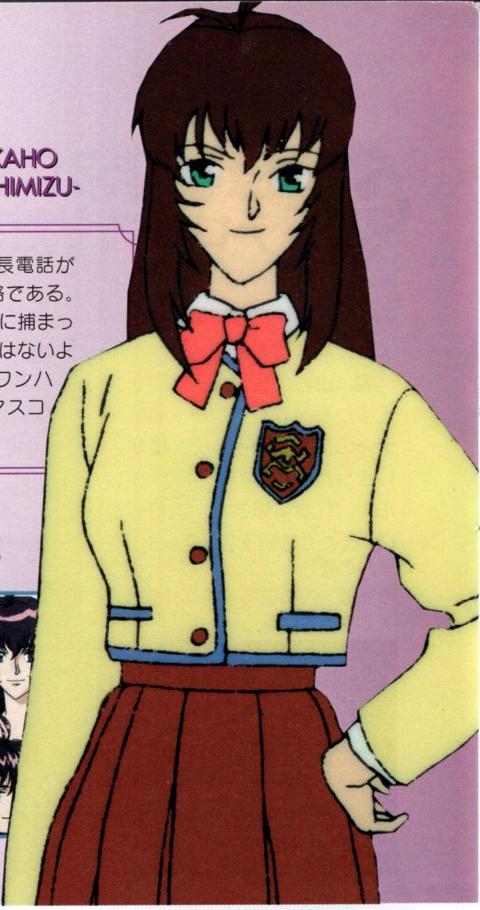
動き出したテロリストたち そのとき由香は…

教室で、シャワー室で、各所で女の子たちを捕まえていくテロリストたち。その中で、代歩も恵壬も捕まってしまう。だが、1人難を逃れた由香はビル内のとある部屋に隠れ、通信妨害を破って主人公のもとにビジュアルフォンをつなぐのであった。

⬆パーティに向かう前に、運動場で1人ランニングに励んでいた恵壬だったが、シャワーを浴びた後に、兵士と遭遇する

捕まっていく少女たち

⬅テロリストの目に映る恵壬。運動神経抜群の恵壬だが、突然の遭遇に動揺してしまい、あっさりと捕まってしまうのであった



清水代歩 -KAHO SHIMIZU-

10月9日生まれのO型。長電話が好きで、わりとお気楽な性格である。とにかく元気で、テロリストに捕まっても、持ち前の明るさに翳りはないようだ。ちなみにバイト先のワンハート臨海中央店では店内のマスコット的存在である。

やっほー 代歩だよー

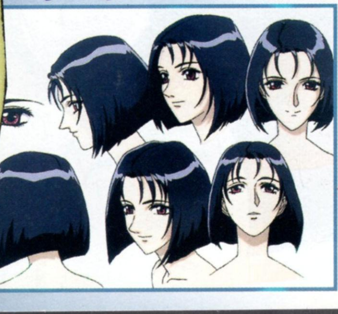
⬆こちらは代歩の顔パターン。感情豊かな女の子です

➡テロリストのアップ。人種すらも分からない

佐野倉恵壬 -EMI SANOKURA-

1月17日生まれのA型。全国でトップレベルのランナーで、毎日の練習を欠かさない真面目な性格。音楽や読書にも造詣を持ち、多才な面も持っている。特に音楽では、アルバイトで電子ピアノのデモンストレイターをやっている程の腕前だ。

もう由香ったら 本当に…



⬇➡校内の各所で捕らえられている女の子たち。左は恵壬と新キャラの金髪娘。右は代歩と同じく新キャラのバンダナ娘。どこにいるのやら…

⬇1人部屋に隠れる由香から、主人公にビデオフォンがつながる。由香が最も頼りにしているのは主人公なのだ。やるしかない！

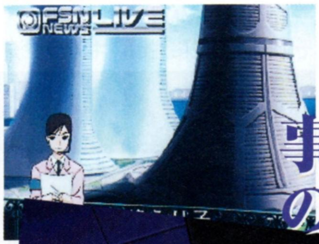
君にしか頼めないんだ

協力する由香と主人公 脱出作戦は始まった！

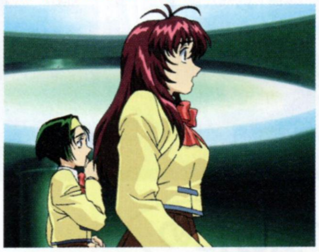
由香から送られたハッキングデータ「ナノ君」と浮遊体型ビデオカメラ「思い出君」を使い、女の子たちの救助を始めた主人公。由香もその場で、ビル内のシステムを逆ハッキングしようとこころみるのだった。一方、テロリストたちは30数名を人質に取り、ウォータービル占拠を日本政府に通告する…。

役者は出揃い、舞台はこうして幕を開いた。女の子たちを無事救助することができるのか、テロリストの凶行を阻止できるのか、全てはプレイヤーである主人公の双肩にかかっているのだ。

⇧⇩ニュースで放映されるテロ事件。大変なことになってきた



⇩凶悪なテロリストたちの魔手は、女の子たちに危害を加えることも！なにやら驚いてるのは代歩十新キャラ。何がどうしたのやら



危機に次ぐ危機!!

⇦⇩主人公と由香の救出作戦には、数々のアクシデントが待ち受ける

事態はより混迷の度を深める…

⇧女の子たち総登場の1シーン。なんとか合流できたみたいだが…

開発者に直撃！ 「3」のおいしいポイントは？

PS版から大きな変化をとげての登場となった『NOëL3』。そこで、プロデューサーの亀井氏に、新たな『NOëL』の見どころ、意気込みをお聞きしたぞ。

――前2作はPSで発売されていたわけですが、今回『3』のハードをサターンに選んだ理由は？

亀井 実は初代『NOëL』が出た後で、多くのユーザーの皆さんからサターン版への移植の要望が届いていたんです。これを受けて、'96年の年末ごろにはすでにサターン版の企画がスタートしていたんですよ。

――従来のシリーズから、雰囲気やゲーム性が大きく変化したわけですが、その狙いは？

亀井 初代『NOëL』で、ビジュアルフォンで女の子とおしゃべりして親しくなるという流れは確立できたと思うんですよ。それを使って、さらに別な形で楽しんでいただきたい、感動していただきたいと思って、本作のような形にしました。

――本作で、ユーザーの皆さんに最も見てもらいたいポイントは？

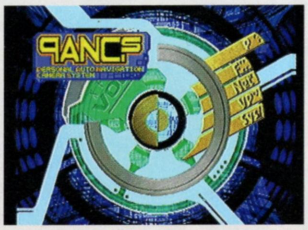
亀井 アニメーションのクオリティですね。ムービー部分はサターンの動画圧縮に合わせてフルデジタルで制作されてますので、画質は本当に綺麗です。とにかく制作スタッフさんたちが、一つ一つ丁寧に作品づくりをしていますから、ぜひとも期待していて下さい。

――アニメーションの制作には、やはり苦労されたのですか？

亀井 そうですね。シナリオに合わせた効果的なアニメーションムービーの作製。これが『3』を作る上で最も苦労した部分でもあります。でも、苦労した甲斐のあるデキですし、アニメーションの量もシリーズ最大のボリュームとなってますよ。

――最後に意気込みを一言。

亀井 サターンユーザーの皆さんにやっとお届けすることができました。『NOëL』と言えば、ビジュアルフォンによる会話と、ネットワークシステム。この全てを楽しんでいただきたいと思います。



⇧シリーズの要、ネットワーク

⇨女の子たちとの対話は本作最大の魅力の1つ

⇧とにかくよく動く会話シーン。シリーズのキモともいえる部分だ

Motto
もっと！セガサターン
Special Report

ポリゴンMAPと2Dキャラで実現 戦略重視の大河シミュレーション

今号からようやく本格的な画面公開が始まる『モンスターメーカー』（以下『MM』）だが、まずはその画面構成に注目。キャラクタは2Dグラフィック、戦いの舞台となるMAPはフルポリゴンという2段構えになっている。キャラクタに関しては、ポリゴンでは九月姫キャラの魅力が十分に生かされないため、あえて2Dグラフィックを採用。1つ1つ、丁寧に描きこまれている。そしてMAPは、視点変更やトリックなど、フルポリゴンの利点を最大限に活用。独自のシステムも導入し、単なるキャラクタゲームの枠に留まらない本格的なシミュレーションを目指して作られているのだ。

念のため 『モンスターメーカー』とは？

'88年にカードゲームとして発表されたオリジナル・ファンタジー。原作は鈴木銀一郎氏、キャラデザインは九月姫さん。その後、コミック、音楽CD、ゲーム（ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、パソコン）、小説など、さまざまなメディアに展開してきた。いまもなおファンに根強く愛されているのだ。

⇧⇨九月姫キャラの魅力を再現した2Dキャラ。そしてポリゴンによる地形はさまざまに変化し、戦い方に大きく影響する。それぞれに意味のある選択なのだ

構想3年、制作1年3ヵ月

（ただし現在も期間更新中）

物語の主軸は3人のオリジナルキャラ

物語は、サターン完全オリジナルストーリー。その中心人物として、3人のオリジナルキャラが登場する。『ホーリーダガー』のサブタイトルが示すものと、何か関係があるのだろうか？

ゾラリア国王子 エイオス

富める国ゾラリアの王子。ビーグル国の学芸の都ミルバに留学中。純真で温和な性格のため、人々から愛されている。争いを好まず、剣術はあまり得意ではない

エイオスの婚約者 マリア

ゾラリアの隣国マケオニアの王女。やさしさに溢れ、しっかり者。同時に芯も強く、ときには大胆な行動に出ることも

血気盛んな大公 マクダフ

エイオスとはいとこ同士だが、性格は正反対で、気性が激しく好戦的。敵には容赦しない。前ゾラリア国王だった父の死に疑問を持っている

今ここに目覚める

MONSTER MAKER HOLY DAGGER
モンスターメーカー ホーリーダガー

↑独自の「行動フレーム入力システム」で自由度の高い戦い方が可能

目に物見せる 超級特報

ふと気がつくと、タイトル発表から約2年9ヵ月が過ぎていた。人々の記憶の片隅へと追いやられていたこのタイトルが、このたびめでたく本格始動!!（涙）今回はご祝儀特大8ページで、どこよりも絶対くわしい最新情報をお届けする。

発売日	未定	CD枚数	1枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	NECインターチャネル	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	？％（8月20日現在）

©NECインターチャネル／翔企画　キャラクタデザイン：九月姫

行動フレーム入力システム採用で画期的、自由度の高い戦闘シーン

ユニットの行動力のカギは「すばやさ」

入力できるコマンドは、基本的に攻撃、魔法、アイテム、待機の4種類。これらを組み合わせて戦う

戦闘シーンでの各ユニットの行動は、行動フレームというブロックにコマンドを入力・設定することによって実行する。各ユニットは、行動フレームの量の範囲内であれば何度でも行動することができる。ユニットの特性を考え、複数回の攻撃やヒットアンドアウェイなど、プレイヤーの自由度の高い、幅広い戦い方が可能というわけだ。この行動フレームのブロックの量はユニットごとに異なり、それぞれが持つパラメータ「すばやさ」が大きな意味を持っている。

これは魔道士ルフィーアが行動フレームに入力しているシーン

行動フレーム

上のブロックごとに、行動コマンドを割り当てていく。ブロック数はユニットごとに異なる。

ズームアップで臨場感あふれるバトル

行動フレーム入力を終えると、戦闘開始。ユニットのアクションがズームアップされ、その経過が映し出される。各ユニットが、プレイヤーが行動フレームで設定した一連のコマンドを順番に実行していく。コミカルな九月姫キャラが、画面せましと動き回り、スピーディかつダイナミックな戦闘が行われる。アクションゲームさながらの臨場感あふれるバトルが演出されているのだ。

なお、今回公開している戦闘の画面構成はまだ開発中のもののため、若干の変更があるとのこと。システムまわりの画面構成、グラフィックが変更されるようだ。

設定したコマンドによって、その行動のアニメーションが展開するのだ

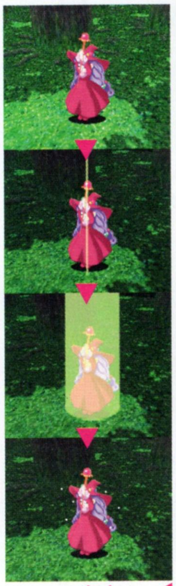
ダイナミックバトル!!

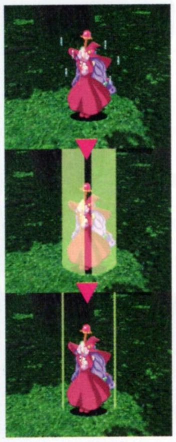
ユニットのHP、SP（魔法の消費力）も同時に表示される

魔法のアクション

魔法効果の演出も、もちろんズームアップで見ることができる。今回は比較的オーソドックスな魔法しか公開していないが、やはり大掛かりな攻撃魔法ほど、派手なアニメーションによる演出が期待できそうだ。

魔法が使えるのは魔道士系のキャラの特権。なかでも攻撃魔法は派手





右上へ

ルフィーアの魔法実行シーン。魔法を詠唱して発現するまでがアニメーションで表示される

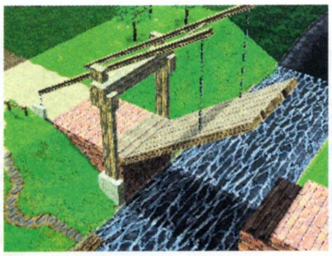
会話シーンが挿入されることも

戦闘の合い間などに、キャラ同士の会話が挿入されることがある。また、街での買い物など戦闘準備のときにも、右のような画面で会話するシーンがあるようだ。基本的にはこの画面でドラマが展開していくと思われる。

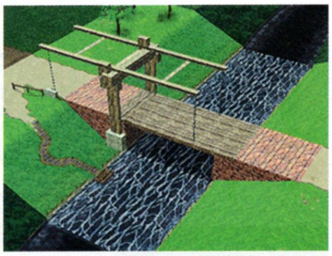
オリジナルキャラ同士の会話シーン。声優は誰になるのかな

トラップ、謎解き、立体的構造…地形変化が劇的な展開を生み出す

フルポリゴンによる立体MAPは、単なる背景ではなく、地形効果などそれ自体がトラップや謎解きの要素を秘めている。プレイヤーの任意で地形を変化させ、戦闘を有利に運ぶといったこともできるのだ。逆に、それを利用しなければ進むことができないことも。



⇧このままでは通ることができないが



⇧何かをすれば通れるようになる

MAPを利用し幅広い戦い方が可能に!!

⇨地形変化を使った戦略も可能。トラップクリアのボーナスなどもあるようだ

ポリゴンMAPで視点変更も自由自在

ポリゴンによるメリットのひとつに視点変更が自由に行えることがある。このゲームでも、戦闘中360度好きな視点を選べるほか、上から全体MAPを見下ろすことができる。視点を変えることで、トリックや謎解きのヒントをみつけたりすることもあるかも。

視点を360°回転させる

⇧見たいところに自由に移動可能

全景を真上から見下ろす

⇧全体が把握でき作戦を立てやすい

ユニットの大きさも戦い方を左右する

ユニットの大きさも戦闘では重要な要素のひとつとなる。たとえば、大きいユニットはせまい通路などは通れないが、高い場所への攻撃ができるといった特性があったりするのだ。

⇦やはり大きいユニットの移動は不利か

攻略要素満載のさまざまな戦闘マップ

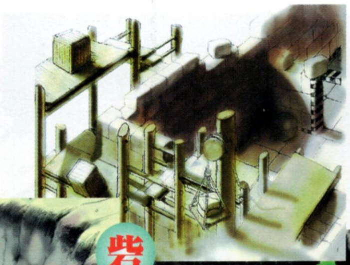
戦闘の舞台となるMAPはバリエーションに富んでいる。ここでは、ポリゴン化する前に描かれたイメージ画を紹介。いかに攻略していくか？　またどんな仕掛けが隠されているのか？　見ているだけでさまざまなイメージが湧いてきそうだ。

⇧ここでは周辺の木材を燃やせそうだ

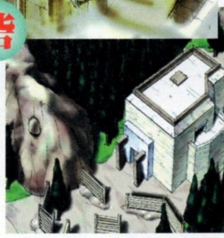
⇧橋の強行突破か、それとも別の…？

森

⇦森の奥深くのようだ。木を燃やしたらとんでもないことになりそうだが…

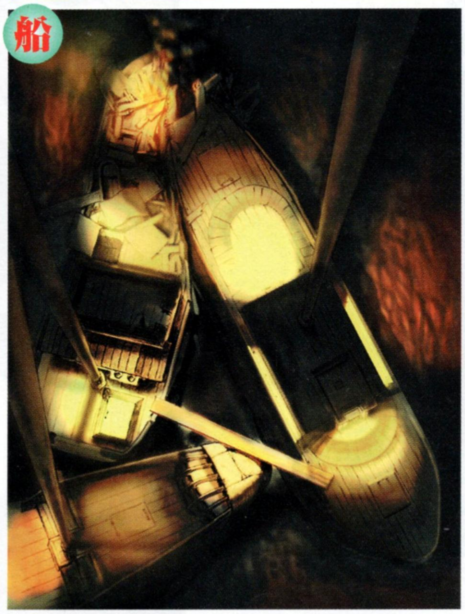


砦



⇦⇧砦攻めは、綿密な作戦を立てていかないと、攻略は難しいと思われる

船



滝

⇧滝の裏への抜け道がどこかに隠されているなど、謎解きもある

⇦入り組んだ地形となっている船のMAP。何か仕掛けがありそう

もちろんオールスターキャスト!!
ドラマを盛り上げる九月姫キャラ

オリジナルストーリーが展開するサターン版には、これまでの『MM』でおなじみの人気キャラたちも総出演。サターンオリジナルの3人のキャラと絡んで、ドラマを盛り上げてくれる。なかでもディアーネ、ロリエーン、ルフィーアは『MM』の看板キャラともいえる3人。ゲームでも重要な役どころとして登場してくるのは間違いないだろう。

オノを操るパワーファイター
ディアーネ

好奇心旺盛 おてんばエルフ
ロリエーン

⇧⇨見た目はカワイイ女のコだが、エルフ族は長命のため、じつはかなりの年。けっこう強引で、ときどき無茶をする

⇧少女とはいえ、オノを使わせたら右に出る者がいないほどの、オノの名手。正義感にあふれ優しい心を持っている

炎の大魔道士（見習い）
ルフィーア

⇧⇨健気だが引っ込み思案でグズ、ドジでのろま。しかし魔道士としてかなりの潜在能力を秘めた少女

稀代の占い師
ヴィシュナス

➡ルフィーアの姉。生まれつき目が不自由だが、未来を予知することができる。回復魔法が得意

誇り高きエルフ皇子
エルサイス

⬅勇敢で周囲の信頼も厚いエルフ。木々や草花と意思を通じ合わせ、彼らの力を借りることもできる。戦いでは弓の名手だが、竪琴の名手でもある

華麗な女戦士
ミリエーヌ

➡勇ましい女戦士ではあるが、ふだんは家族思いの、優しい少女。彼女が着ているちょっときわどい衣装は、踊り子だった姉のものらしい

ゲームで発見!! 注目したいこのキャラ

ここでは、今回公開しているゲーム画面にさりげなく登場している、『MM』おなじみのキャラたちを独自にチェック!! 小さなグラフィックながらどのキャラもよく特徴が出ているので、ファンならすぐにどのキャラかわかるだろう。なかにはドローネのように、おそらく敵として登場しそうなキャラも発見したぞ。

メアリ

⬅➡PCエンジン版にも登場の女盗賊。すばやい身のこなしは今回のシステムでは有利？

シャーナ

⬆➡ネコのような目と耳、尻尾を持つシャーズ族の女戦士。商人が多いシャーズの中ではめずらしい存在だ

サーラ？

⬇⬅イメージイラストより。後ろ姿だが、特徴ある髪飾りから推定。エルサイスの友人だしね

ドローネ

⬆➡こちらも人気の通称「闇の3姉妹」の末っ子。右はゲーム用のキャラ設定画から

マケオニアに迫る

新たな光と闇との戦いの前兆か？ オークの侵攻から物語は始まる…

舞台は広大なウルフレンド大陸。物語はビーグル国に留学中のゾラリア国王子エイオスと従兄弟マクダフのもとに、隣国マケオニアがオークの侵攻の危機にさらされているという知らせが届いたところから始まる。マケオニアには、エイオスの婚約者であるマリアがいる。あわてて帰国の途についた2人は、謎の賊の襲撃にあってしまう。オークの侵攻、そしてエイオスたちを狙う何者かの謀略…それらが重なりあって、物語は壮大な光と闇との戦いへと発展する。

街を破壊し我が物顔にふるまうオーク軍。やはり彼らとは戦わなければならないのか

人々が平和に暮らすマケオニア

北方よりヒューマンの領土へと大挙侵攻してきたオーク軍。その目的は？

エイオスにとって気になるのはマリアの安否

オークの侵攻

闇の軍団!?　謎に包まれた敵

現段階では、敵の正体はまったく不明。しかし今回編集部は、ユニットの設定画（九月姫さんのキャラクタをもとに、アニメーターがゲーム用に描き起こした原画）を入手。敵ユニットから、ある程度の内容を知ることができた。どうやら敵はオーク軍だけではなさそうだ。

ドローネ、ドラゴンと対峙するエルサイスたち。一触即発だ

オーク

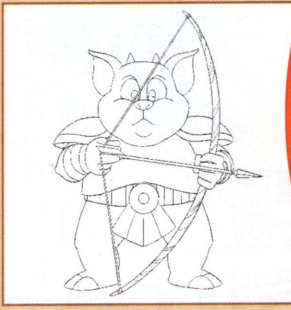
今回わかったオークは4種類。オークはあまり頭がよくないので、猪突猛進のイメージがあるのだが、そういった歩兵タイプの者以外に、違った攻撃方法を持つ者もいるようだ。なかには魔法を使える、魔道士系のオークもいたり、なかなか手ごわそうだぞ。

今回の戦闘シーンに出ている敵はすべてオーク。何種類かいる

オーク兵

オノを武器とする肉弾戦タイプだ

オークアーチャー



弓を使い離れたところから攻撃

オークアーマー

盾を持ちクラスがやや上のオーク

オークメイジ

魔法が使える知能の高いオーク

特別企画 やっぱり気になる開発状況 NECインターチャネルにQ&A

気になるポイントを直接NECインターチャネルに聞いてみた。

Q　現在の開発状況とこれほど期間を要した原因を教えてください。

A　現在システムは最終調整をしています。時間がかかった原因は、何をおいても「こだわり」ですね。

Q　キャラが2D、MAPが3Dポリゴンという構成はどのようにして決まったのですか？

A　初めは自由な視点という表示の広がりを求めて、フル3Dの画面構成を考えました。しかし、いくつものキャラを3DCGで作成しましたが、どうしても3DCG独特の無機質な感じが『MM』の九月姫キャラにはなじみませんでした。そこで、最終的にキャラは2Dで表現する手法をとることに決定したのです。

次に、MAPは3Dですので今度はその部分のマッチングに苦労しました。最終的には今回皆さんにお見せするキャラとMAPの組み合わせになりました。また、『ホーリーダガー』では１キャラあたり基本的に40パターンものアニメを作成する必要があります。そのため、1つ1つをドット絵として仕上げなくてはならないうえに、現場がこだわりまくってますので、結果としてたいへんな作業となってしまいました。

Q　オリジナルキャラは他にもいるのですか？

A　今回のシナリオでは、闇側のキャラとして「ゾルゲス」というキャラが登場します。彼はいろいろな形で主人公たちに近づいてきます。またほかには、今回の『ホーリーダガー』のテーマと深く関わりを持つ「オストヴァルド」や、混乱を招いた張本人であるオーク王「グラード」が新たに設定されました。垣間見える彼らの物語も楽しみにしていてください。

Q　ズバリ発売目標は？

A　年内です。

この道一筋!!『MM』職人の声

今回の開発に携わっている、現場のスタッフのみなさんの生の声を聞いてみたぞ。

●思った以上にサターンでの表示部分のシステム構築で苦労に絶えない作品となってしまいました。表現の方法として『MM』の3D化を旗印に掲げたのはよかったのですが、いかにキャラと世界を壊さずにサターンの3D機能で表現するかという試行錯誤の期間が予想を上回ってしまいました。またスタッフの入れ替わりまでもやらざるを得ないこともありました。しかし出来あがったものを見れば、それだけのクオリティを持っているとは思いますので、早くみなさんに動いているものを見てもらいたいと思います。誌面も尽きてきましたのでシステムのお話は、また機会があれば…。

（プロデューサー／小座間）

●今回のプロジェクトでは、ツールプログラムを担当しています。関わっている期間は1年ちょっとです。おもに制作したのは3Dマップを作成するためのツールでしょうか。これはグラフィッカーさん（3Dオブジェクトの場合はモデラーさんというべきでしょうか？）が作成した家などの3Dオブジェクトデータを配置してマップデータを作るためのツールなのですが、事前にメインプログラマーとの細かな仕様を決めておかなかったため、2回も1から作りなおすハメになってしまいました。まあ今回は制作期間が長いようなので、このことは問題にならなかったでしょう…たぶん…。

（サブプログラマー／小宮）

●この仕事に参加してはや1年とちょっと。だいぶ慣れてきた感じです。制作の「お手伝い」「魔法効果」などを担当しています。デザイン的、演出的に「かっこいいモノ」というのを目指し頑張っているのですが、これがなかなかたいへんな作業で四苦八苦しております。魔法に関して現在お見せできるのはいわば実験段階みたいなものですが、これから「かっこいいモノ」に変えていくつもりですので、そこれへんを見ていただけるとうれしいです。

（アシスタントデザイナー／渋田）

その他のモンスター

オーク以外のキャラとしてファンタジー系モンスターも登場。ザコっぽいスライムから、敵に回すと怖そうなドラゴンまで多彩。

スライム

➡おそらく序盤に出てくるであろう定番モンスター

リザードマン

➡知能は低いが剣さばきは一流

ミノタウロス

➡破壊的な攻撃力を持っている

スケルトン

➡生ける屍となった戦士のモンスター

ゴーレム

➡硬い鎧に身を包んだ巨人

ドラゴン

➡空を飛び火を吐く巨大モンスター

闇の女王？

設定画のなかに、闇の魔道士ディオシェリルを発見。これまでのゲームでは、かなりの強敵としてプレイヤーを苦しめている恐ろしい存在。やはり黒幕は彼女か？

ディオシェリル

⬆かなり重要なキャラと思われる、闇を支配する魔道士

ヴァリアブル

ファン待望、カプコン格闘ゲームのクロスオーバーバトルシリーズ第2弾がいよいよ登場。とくと見よ！

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

マーヴル・スーパーヒーローズ vs. ストリートファイター

発売日	10月
発売元	カプコン
開発元	カプコン
価格（税別）	5800円（4MRAM同梱版7800円）
ジャンル	対戦格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	未定
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	4M拡張RAM専用
バックアップメモリー	未定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	80%（8月20日現在）

©MARVEL SUPER HEROES & ALL MARVEL CHARACTERS:TM & MARVEL CHARACTERS,INC. ／NORIMARO:NORITARO KINASHI・Arrival ／NTV,／CAPCOM THIS GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC. ※画面は開発中のものです。

ヒーローバトル第2弾登場!!

今や世界的に知らぬ者のない、カプコンの『ストリートファイター』シリーズ。そしてアメリカンコミックスを代表する『マーヴルコミックス』のヒーローたち。この2つのキャラがゲーム上で戦う夢のタッグマッチを実現させたのが、『X-MEN VS. ストリートファイター』である。『X-MEN』のシステムを受け継いで作られたこのゲームはカプコン格闘ゲームの新境地を切り拓き、4M拡張RAMの力を以てサターンに完全移植されたのは記憶に新しいことと思う。

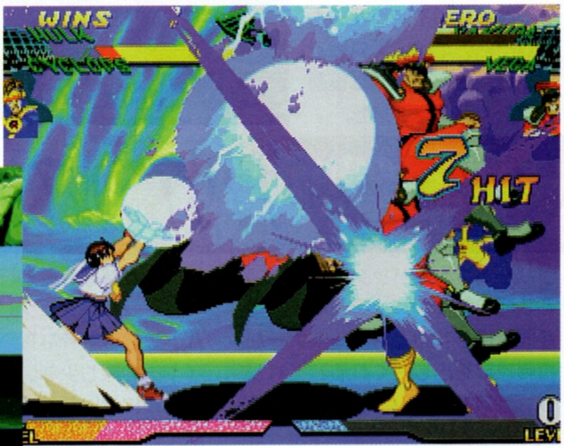
そして今シリーズ第2弾である

前作を凌ぐバトル、グラフィック！

『マーヴル・スーパーヒーローズVS. ストリートファイター』が、晴れてサターンに登場することとなった。以前からタイトルこそ出ていたもののなかなか詳報が発表されず、気を揉んでいたユーザーも多かったのではなかろうか。今回このページで紹介するのは正真正銘サターン版の画面。前作以上にハデに動くキャラたち、そして新たに描き込まれたエフェクトなど、業務用と比べてもほとんど遜色のない画面をじっくり堪能してもらいたい。サターン版は業務用と画面の比率が違う関係上ゲージのレイアウト等が若干変わっているが、そんなことは些細なこと。マニアをして完全移植だと言わしめた前作同様、ゲーム性の完全再現こそが大命題なのだ。今作は新システムの追加やキャラの入れ替えで、前作とはまた違う感じで新鮮に楽しむことができるはずだ。

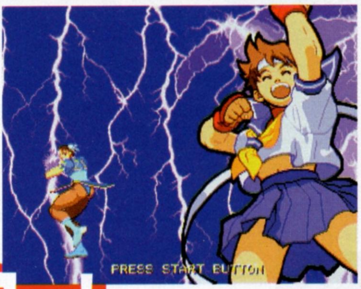
⬆⬇新キャラも多数加わって、ますます過激なバトルが展開される！

➡『ZERO2』から、さくらも登場。見よう見真似でハイパーコンボ

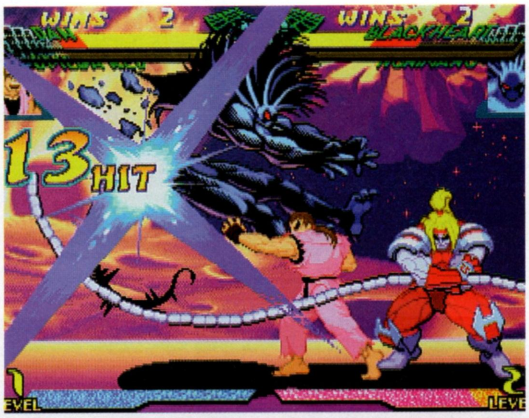


⬇友情パワーで、一撃必殺のヴァリアブルコンビネーション！

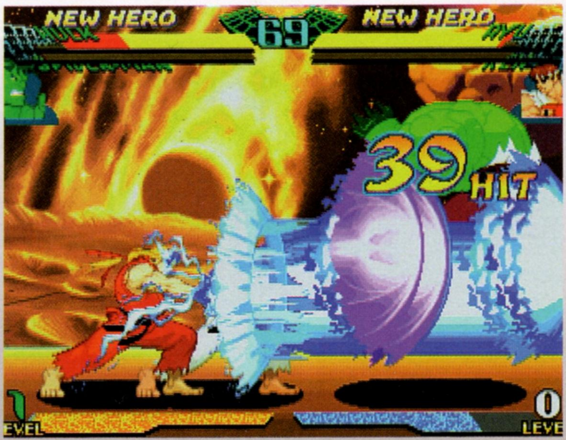
⬆ハイパーコンボやヴァリアブルコンビネーションの演出も一新。さらにハデに



⬆前作ではアメコミ調だった絵柄も和風テイストに



解き放て！友情パワー！



4MRAM専用

今やカプコン格闘ゲームの移植になくてはならない存在となった、4M拡張RAM。この『MSH VS. SF』も、完全対応で登場だ。先に発売された『ポケットファイター』は対応だったが、今回は専用。ハイクオリティな移植が期待できそう。

➡前作同様であれば、この画面で一気に読み込んでしまうはず。対戦中のロードは当然一切なしだ

前作との変更点は？新フィーチャーを検証

シリーズ第2弾ともなれば、当然ゲームシステムも改良されてくるもの。ここでは『MSH VS.SF』で新たに加わったフィーチャーのヴァリアブルアシストと、イージーモードの2つを紹介していこう。特にヴァリアブルアシストは前作の不満点から生まれたものだけに、対戦での駆け引きにも重要な役割を果たすアクションだ。

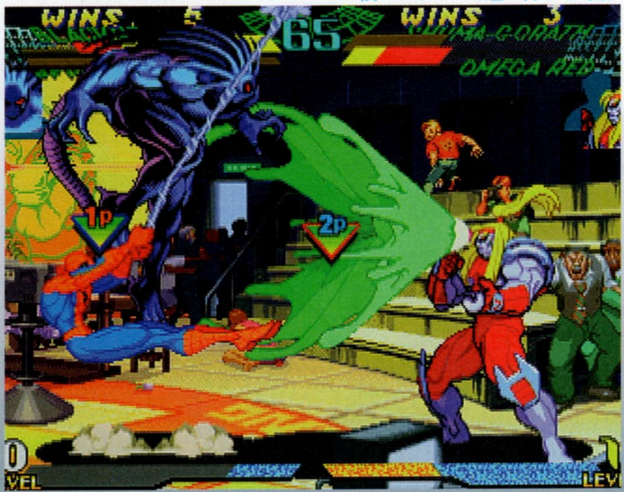
⬇より遊びやすく、より楽しく。このほかにもまだ細かい変更が

ピンチの時は仲間を呼べ ヴァリアブルアシスト

パートナーがバックに控えている状態の時に中パンチと中キックを同時押しすると、パートナーが援護攻撃を出してくれる。これがヴァリアブルアシストだ。前作では援護攻撃後自動的に交代するヴァリアブルアタックしかなかったが、これは純粋な援護攻撃。プレイヤーの隙も少ないので、攻撃ヒット後に追い打ちを狙うことも可能だ。ただし2人同時にハイパーコンボを食らうと悲惨な事に…。

⬇アシストキャラは何回でも呼び出せる。固めに使うのも有効だ

⬆タイミングさえ合えば、アシスト後にエリアルで追い打ちも可能



⬅アシストキャラも無敵ではない。ただ出しまくっているとそこを狙われて大ダメージを受けることもある

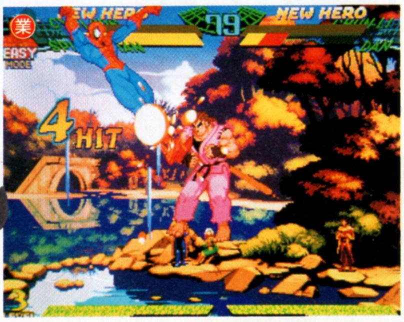
簡単操作で初心者安心 イージーモード

このゲームはエリアルレイヴやチェーンコンボなど指先のテクニックを要求する部分が多く、慣れるまでが難しい。そこで初心者にも簡単に連続技が出せるように、イージーモードが追加された。イージーモードはボタン連打だけで必殺技が出るようになっており、コマンド入力は一切不要。同じくハイパーコンボも中+強ボタンの同時押しで出せる。ただし決められたハイパーコンボを2つしか使えないうえ、攻撃力も低めという制限が付けられている。

またその他の特徴として、弱ボタン2つの縦押しで相手を上空に打ち上げる、エリアル開始技が出るようになっている。このモードでゲームの感触をつかみ、慣れたらマニュアルでプレイしてみよう。

⬅使用キャラの決定後にモードをセレクトする。イージーは操作が簡単な分制限事項も多い。早めにマニュアルに慣れよう

➡コマンド不要の必殺技はありがたいが焦ると暴発する場合もあり、一長一短。ハイパーコンボのコマンドは元々簡単なので、余り意味ないかも



エリアルも自由自在

細かいけど大事なこと その他の変更

またこれら以外に、ゲームシステムにもいくつか変更点がある。まずこのゲームの最大の特徴である、空中連続技エリアルレイヴ。これを決めるためには特定の技で相手を空中に撃ち上げる必要があるが、前作ではこの技がキャラごとに違っていて非常に覚えにくかった。そこで今作ではしゃがみ強パンチや立ち強キック等、見た目で分かりやすいものに統一された。ただし過去のシリーズで使えたエリアル開始技もちゃんと残されているので、上級プレイヤーも安心。しかし前作よりエリアルの制限が厳しくなった点が、コンボマニアには結構辛い変更。

⬇全体的に、前作よりできることが減っているという意見もあるが…

※業のついた写真は業務用のものです。

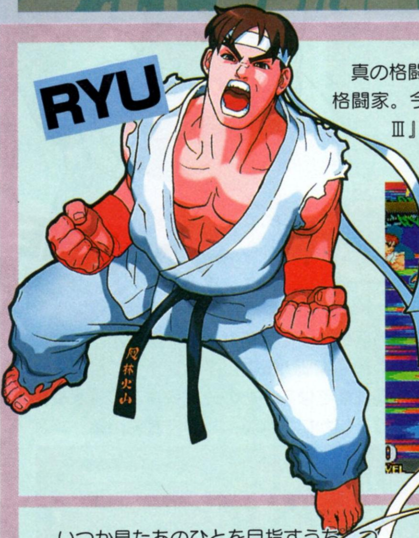
登場キャラは全18人 ニューヒーロー参戦

マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

今回デフォルトで使えるキャラは全部で18人。『ストリートファイター』キャラが9人で、『MSH』キャラが8人。そしてこのゲームオリジナルのキャラとして、憲磨呂なるキャラが登場。「ナッシュは？」、「セイバートゥースは？」という一部のファンの悲しみの声をヨソに、今新たなハイパーバトルが繰り広げられるのだ。

STREET FIGHTER

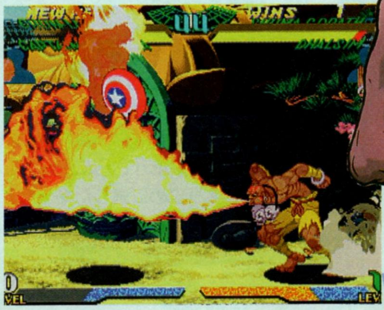
RYU



真の格闘家を目指し、今日も戦い続ける孤高の格闘家。今回は新スーパーコンボとして、『ストⅢ』譲りの真・昇龍拳を会得。でも威力がイマイチなのはやはり修行不足か？

DHALSIM

このシリーズになって益々凶悪さを増すヨガ行者。画面端まで届くヨガフレイムは相変わらず健在で、鈍い動きにも拘わらずエリアルもそつなくこなす。前作からの大きな変更点こそないが、ダルシム自体の基本戦法に変わりはない。



SAKURA

いつか見たあのひとを目指すうち、ついにミュータントと互角に戦えるまでになってしまった、女子高生格闘家。今回は咲桜拳の前方に衝撃波が付き、飛び道具を相殺しつつ攻撃できるようになった。

MARVEL SUPER HEROES

SPIDER-MAN

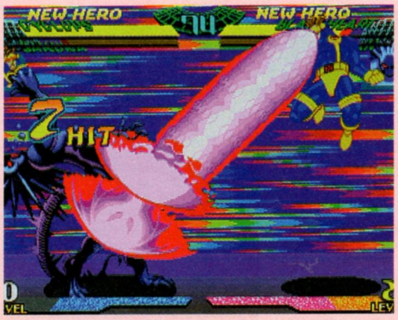
クモの能力を身に付けた正義の超人新聞記者だが、プライベートでは妻を愛する心優しい1人の男でもある。低い姿勢と素早い動きで相手を攪乱し、強力なエリアルを叩き込むのがスパイダーマンの基本戦法。コンボのそう快感を味わいたい人にはお勧めのキャラ。

SHUMAGORATH

あらゆる生命の抹殺を図る謎の宇宙生物。『マーヴル・スーパーヒーローズ』からの復活になる。そのマニアックなアクションと、会話の語尾の「シュ」に魅了されたプレイヤーは案外多いらしい。

CYCLOPS

初代X-MENのリーダー。両目から放つオプティックブラストは、攻めにも守りにも役立つ万能の武器だ。アシストキャラとしても優秀。



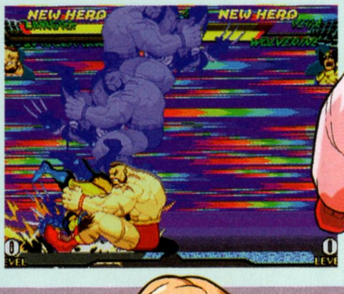
STREET FIGHTER

VEGA

サイコパワーを自在に操る魔人。その力は時にミュータントすらも圧倒する。最近サイコドライブなるものを開発したようだが、それはまた別の話。基本的に大きな変更はないため前作と同じ感覚で戦える。

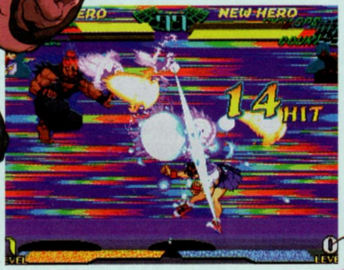
ZANGIEF

その巨体と多様な投げ技の破壊力で敵を圧倒するザンギエフ。いかに近付いてファイナルアトミックバスターを決めるかがカギ。



GOUKI

元祖ミュータントと互角に戦える人。余談だが、豪鬼がいなければこのシリーズはなかったかもしれない…。今回の豪鬼は天魔空刃脚の性能がさらにアップしより攻めに適したキャラに成長している。



KEN

今回のケンには新ハイパーコンボとして疾風迅雷脚が追加。『ストⅢ』ほどの高性能ではないものの連続技としては豪快で、いかにもケンらしい技と言える。

WOLVERINE

不死身の体を持つ野性のヒーロー。極端に低い姿勢と素早い動きで一気に決めたりチクチク攻めたり、自由自在。お手軽なので初心者向きか。

BLACK HEART

自分を追放した父を倒し、魔界の王となる野望を持つブラックハート。魔界の住人だけに、使い魔を召還して戦ったりする。

CAPTAIN AMERICA

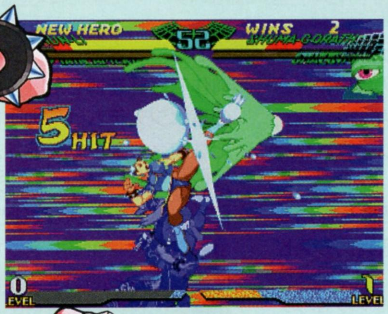
ステイツの正義を守るために戦うヒーロー。腕に付けた盾がトレードマークだ。彼も「マーヴル～」からの復活組だ。

MARVEL SUPER HEROES

WHO ARE YOU?

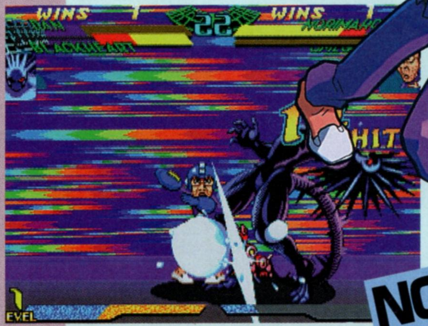
CHUN-LI

父の仇であるベガと、その組織シャドルーを追う春麗。ゲーム中では低空空中ダッシュを駆使し、相手を撹乱させるのが常套手段。



NORIMARO

とんねるずのTV番組、「生でダラダラいかせて！」の中で登場する木梨憲太郎画伯がデザインした、このゲームオリジナルのキャラ。ボイスを憲太郎画伯自身が担当していることでも話題になった。踊るような不気味な動きといい意味で世界観ブチ壊しの必殺技群は、オリジナルキャラとしてのインパクトを十二分に発揮していると言える。基本的に弱い。



DAN

お馴染みのヘッポコ格闘家だが、彼もついにここまで来てしまった。相変わらず必殺技はアレだが、新技としてプレミアムサインを会得。これでK.O すると、何とあけぼのフィニッシュが…。

HULK

聡明な科学者の心と、人知を越えるパワーを秘めた肉体を持つ超人。その怪力は手に触れるものをすべて砕く。彼が暴れたあとには草1本残らない。ゲーム中でものその怪力は健在。スーパーアーマーも持っているため、打たれ強いのも特徴。

OMEGA RED

ロシアで生み出されたミュータント。楽しみながら敵の命を奪うという、他に類をみない残酷なミュータントである。腕から放つ長いロッドは直接攻撃の他、敵の生命エネルギーを吸い取ったりもする。強力なチェーンコンボやエリアルも豊富。またエリアルからのハイパーコンボも簡単なので、とにかく勝ちたいという人向けのキャラ。

Other Secret Characters…

業務用をプレイした人なら知っていると思うが、このゲームにはデフォルトの18人以外にも隠しキャラが多数存在する。サターン版でも当然入るだろうが、家庭用ということで出現条件などが変更になる可能性があるかもしれない。さて…？

⇦日焼けした女子高生格闘家。見よう見真似でついに滅殺まで…

SEE YOU NEXT ISSUE…

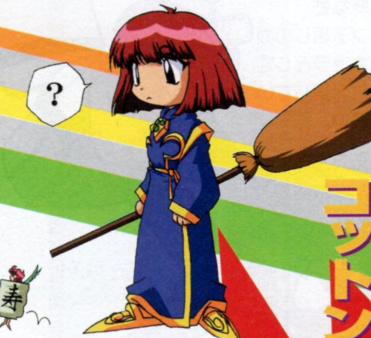
※業のついた写真は業務用のものです。

業務用で稼働中のシューティングが超スピード移植でサターンに登場

横スクロール型シューティング『コットン』シリーズの最新作『コットンブーメラン』が登場する。現時点で業務用がリリースされたばかりの同作品だが、サターンと互換性のあるST-V基板を採用しているため、前作同様異例のスピード移植が実現。システム面では前作で好評を博した「連鎖」などの基本システムはそのままに、新たなフィーチャーを追加。加えてプレイヤーキャラとして「シルク」、「ニードル」の2人が選択できるようになった。全8キャラからお気に入りを選択し、7ステージに及ぶ魔法の世界を冒険しよう。

⬆おなじみ漫才風のノリも健在！

➡敵キャラには『2』で見た覚えのある敵もチラホラと



⬇派手なエフェクトも、飛び散る弾幕も、業務用そのまんまのクオリティ。互換基盤の威力だね

コットンがアプリがまたもや魔法の国で大暴れ！

MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON Boomerang

コットン ブーメラン

全国1000万人（？）のシューターから熱い支持を得た『コットン』シリーズ。その最新作が、アーケード版からのスピード移植でこの秋に登場だ！

発売日	10月8日
発売元	サクセス
開発元	サクセス
価格（税別）	4800円
ジャンル	シューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	26・ハイスコア、環境設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%（8月18日現在）

©SUCCESS

シューティングにさらなる戦略性が新たに加わった2つのフィーチャー

前作『コットン2』で採用された「連鎖」システムはスコア稼ぎを熱くさせたが、今回は「パンチ」と「3人タッグ」という新フィーチャーが登場。撃って撃って撃ちまくるシューティングとは一味違った魅力が味わえるこのシステムを個別に解説しよう。

敵弾さえ消し去る「パンチ」

パンチ1発で、向かってくる敵弾を消してしまえるというフィーチャー。消せる弾はある程度引き付ける必要があり、すべての弾を消せる訳ではないが、弾が多く避けるのが難しい状況などではバリバリ使えるぞ！　ピンチに陥ったときはこれで活路を開くのだ！

⬆前方に敵弾が近づいてきても…。通常弾ならボタン1発でこの通り

⬅⬆慣れてくれば、周りが弾だらけの状況でもパンチひとつで逃げ道を作れるぞ

3人タッグを組んでゲームスタート

ゲームスタート時に全キャラの中から3人を選ぶ「3人タッグ」システム。ゲーム中はそのうちの1人を操作するのだが、ボタンひとつでいつでもキャラを変更できる。プレイ中のキャラがやられると次のキャラが登場し、3人全員がやられるとゲームオーバーだ。

⬅1人目のアプリが途中でやられたっ！（上）こんなときは自動的に2人目のキャラが出てくる

⬆キャラ選択画面。選択した順に1〜3番目が決定する

➡2人同時プレイでも、同キャラは選択できないぞ

昇格組を含めプレイヤーキャラは8人（?）

プレイヤーは全8体。全キャラがメインショットとサブウェポンを装備している。サブウェポンの性質は全員違うぞ。

コットン

一応（？）シリーズの主人公。大好物の「ウィロー」のことで頭がいっぱいの魔法使い。スピードはないが、パワーには自信あり。

ノーマルコットン

➡サブウエポンのツイストショットは、キャラの上下で回転した後、斜め前方へ飛んでいく。近距離でも有効だ

⬅扇状に広範囲を攻撃するセクターショットがサブウェポン

チャイナコットン

パッキンコットン

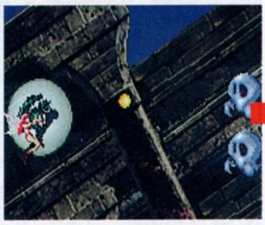
➡メイン、サブ共に直線上の敵に強いパッキンコットン

本シリーズならではのマニアックなフィーチャーも健在

可愛げなキャラとは裏腹に、本格派のシューターにも楽しめる要素が詰め込んである本シリーズ。もちろん本作でも従来のシステムは健在だ。ここでは前作でも好評を博した連鎖システムと、格闘ゲームを彷彿させるコマンドショットについて触れてみよう。

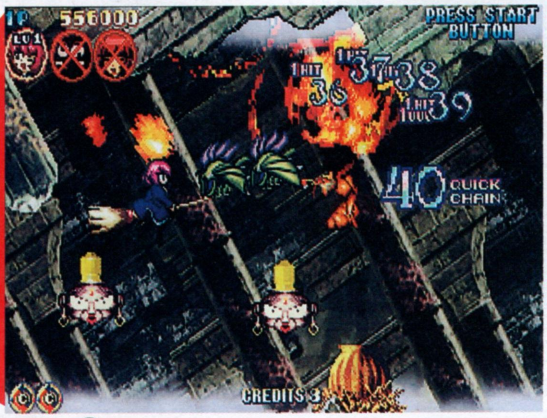
スコアラー魂を揺さぶる「連鎖」

通常ショット以外の、いわゆる「特殊攻撃」で倒した敵をつかみ、敵に向かって投げつけると、当たった敵を巻き込んで一気に倒すことができる。これを連鎖といい、連鎖を継続すると、その数に応じてボーナスがもらえるのだ。ただ撃っているだけでは高得点を叩き出せないので、ハイスコアを狙うプレイヤーならやるしかない？



➡特殊攻撃で倒した敵を掴む。よいしょっと…

⬅そして敵の群れへ投げる。倒した後は再度回収



目指すは100連鎖!?

⬅投げる→回収をうまく続けると、半永久的に連鎖を続けることができる。100連鎖も可能？

用途は無限大「コマンドショット」

前方へのみ発射される通常ショットに対し、さまざまな方向、威力をサポートするのがコマンドショット。コマンドショットとは、文字通り特定の入力をすることで、後方や下方へのショット、絶大な威力を誇る「魔法」などを繰り出すことができるというものだ。

基本のショット

⬆シルクの基本ショット。前方以外はカバーされていない

トルネードショット

⬆コマンドショットの一つ。前方に威力の大きい弾を撃ち出す

テイルショット

⬆コマンドが正確なら、狙いにくい下方も楽勝。これがテイルショット

魔法

⬆ボタンでパワーを溜めて撃つ、最強のコマンドショット。連射は不可

アプリ

13歳にして一流の魔法使い。パワーは普通だが、移動スピードに長けているので回避が楽。

ノーマルアプリ

➡貫通性のある弾が前方を広くカバーするブラックアプリ

⬅キャラの上下から、鋭角に切れ込んでいくサブウエポンが特徴のノーマルアプリ。直線上の敵には効果絶大！

ブラックアプリ

➡ホーミングショット装備のピンク～。初心者向け。

ピンクアプリ

行く手に迫るは巨大ボス！ 前半3ステージを一挙公開

最後に、全7ステージのうち、前半の3ステージの見所をざっとご紹介。各ステージとも共通で、中盤には中ボス、そして最後には大ボスが待ち構えているぞ。大ボスは言うまでもなく強敵揃いだが、見事に倒すことができればボーナスステージに突入だ！

ステージ1 ガンセキ・マウンテン

満月に照らされたお城をバックに、いざ出発～！

中ボスのワンワンドラゴン。中ボスとはいえ所詮連鎖の練習台だ

オノコンボ

名前通り、斧と棍棒を持って立ちはだかる大ボス。腹部の口が弱点で、他への攻撃は無意味

ステージ2 エアロ・キャッスル

ステージ2の大ボス。誘導レーザーを始め、攻撃が多彩だ

ビオラmk.II

ステージ3 パイレーツ・アイランド

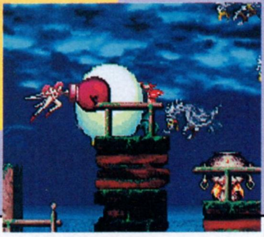
海のステージらしい中ボス「チョッキンロブスター」。食っちゃえ!?

大ボスの「ヘル・オクトパス」。数え切れないほどの弾幕と、ムチのように伸びる触手を駆使する強敵！

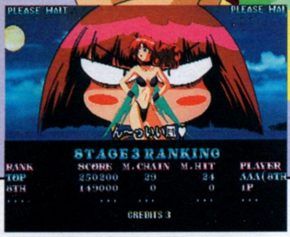
シルク

前作ではコットンのオプションだったが、プレイヤーキャラに昇格。移動速度は最速だ。

サブウェポンのホーミング属性と、移動スピードの早さが大きな魅力



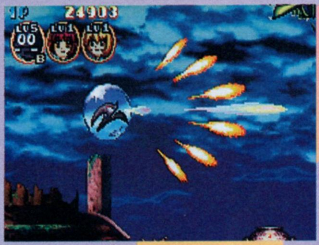
小さな身体ながら、パンチは迫力十分



クリアデモより。昇格したからコットンが嫉妬!?

ニードル

アプリの帽子に取り憑いている精霊で、前作からの昇格組。全キャラ中最強のパワーを持つ。



6方向に拡散するサブウェポン。広く前方をカバーし、使いやすい

なぜか口の中からパンチを出すニードル

ステージクリア後のニードル。ミミズが主食？

Motto もっと!セガサターン Special Report

『ギレンの野望』を極める

機動戦士ガンダム

ギレンの野望 攻略指令書

来年でガンダムは20周年。それに伴い数々のプロジェクトが進行中だが、ゲームだって動いている。その先陣として、ファン待望のスペシャルディスクが登場だ。

発売日	10月1日	CD枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	2800円	バックアップメモリー	143・プレイデータ
ジャンル	データベース	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(8月19日現在)

特殊データにメイキングにデータベース…ファンが望んだすべてができる!!

この『攻略指令書』は、今年4月に発売された『ギレンの野望』を、さらにディープに楽しむためのデータ集だ。『ギレンの野望』をプレイした人なら「こんな機能があったら」「あんな遊び方ができたら」と思ったことがあるはず。そんなファンの希望を叶えてくれるデータが満載されている、まさにファン垂涎のソフトなのだ。

ちなみに、このソフトを楽しむためには『ギレンの野望』が必要となるので注意してほしい。

⇦やりたかったことが、最初からできるように!

⇧『ギレンの野望』で好評を博したアニメーションも、好きなだけ見ることができるのだ!!

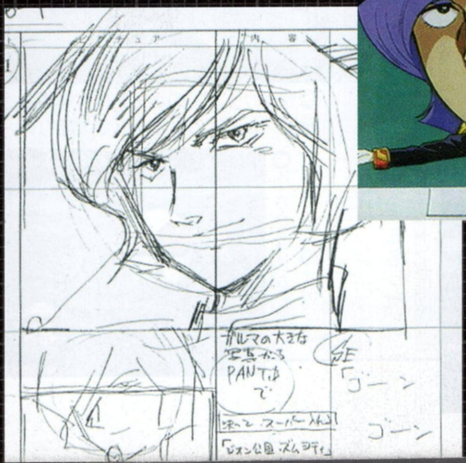
➡『ギレンの野望』を追究するための、さまざまなボーナスデータを満載

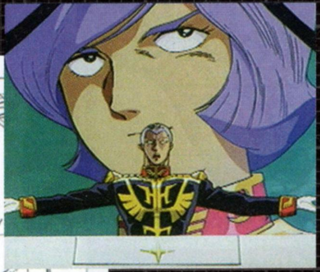
ファン垂涎のデータベースを満載

本ソフトでは、ゲームに登場するメカニックや世界観に関する用語を解説してくれるデータベースを収録している。また、本編である『ギレンの野望』に使用されたアニメーションを任意に鑑賞することもできるぞ。さらに、そのアニメーション制作時に使用された絵コンテの中から名場面を抜粋、特別収録しているのだ。

⇧いつでもどこでも、好きなアニメーションを鑑賞することができる

貴重なメイキングデータを多数収録!!





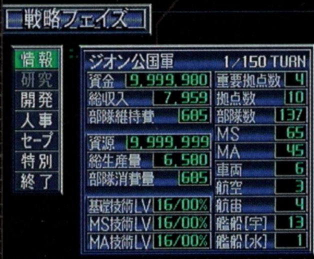
⇦⇨アニメ制作時に使用された、貴重な絵コンテの数々を特別収録。名場面がどのように作られたのかが分かる

ためのスペシャルディスク登場!!

初心者も上級者もOKの各種データ

本編では条件が必要だったり、ゲーム終盤でしか生産できなかった高性能モビルスーツやモビルアーマーが最初から生産可能となった。ゲームスタート時の資金や開発レベルを最大にして始めることもできるぞ。また、局地戦マップのユニットの配置や数、種類を変更することによって難易度をアップしている。このように『攻略指令書』では、初心者から上級者まで、さまざまな人が楽しめるような特殊データが満載されている。

最初から強力なMS、MAを生産できたり、資金を最大にするなどプレイヤーの思うがまま



局地戦マップのユニットの種類、配置などを変更して難易度を高め、より高度な遊び方ができるように

隠しシナリオのデータを特別収録

『ギレンの野望』では、特殊な条件を満たさなければプレイすることができなかった3つの隠しシナリオが存在した。この「ティターンズ」「正統ジオン」「ネオジオン」の隠しシナリオを遊ぶための特別データも収録。だれでも最初から隠しシナリオをプレイすることができるのだ。

遊ぶためには、数々の条件が必要だった隠しシナリオが最初から！

『ギレンの野望』で挫折した人も、このソフトでチャレンジ！

隠しシナリオを最初から遊べる!!

“あの”名場面を再現した配置データ

グローバルな視点で一年戦争を捉えていた『ギレンの野望』だが、それゆえアニメの名場面を再現することが難しかった。そこで『攻略指令書』では、星一号作戦やオデッサ作戦など、アニメの名場面を再現したユニット配置データを用意している。あのキャラ、あのMSで戦うことが簡単にできるぞ。

あの名場面を再現することが！

星一号作戦

ソロモンの攻防を再現したマップ。画面中央付近にはビグ・ザムとコアブースターが確認できる。「悲しいけどこれ、戦争なのよね」「やらせはせんぞ～」など、名セリフが聞こえてきそうなシチュエーションである

史実どおりの配置でプレイ!!

マップはオデッサの局地戦マップ。ということは、これはオデッサ作戦だ。ユニットをよく見ると、ガンダムにホワイトベース、それにミデアが。さらに近くにはドムを確認できる。あの死闘を再現しているのかも…

オデッサ作戦

ア・バオア・クーの拠点を守るのは空母ドロス。そして、全戦力を結集する連邦軍。史実上、最大の激戦となった戦いを再現したマップだ

ア・バオア・クー攻防戦

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI

彩京の人気シリーズ第2弾 ついに登場!!

STRIKERS RECEIVES A NEW MISSION!!

STRIKERS 1945 II

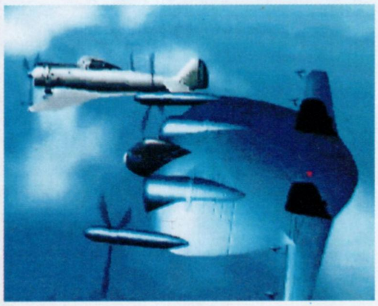
ストライカーズ1945 II

全国のシューターを熱くさせたあの『ストライカーズ1945Ⅱ』が、いよいよサターンに登場！　前作以上の燃える弾避けと新フィーチャーとして加わった溜め撃ちが、プレイヤーをさらに興奮のるつぼに叩き込む！

発売日	10月22日	CD枚数	1枚
発売元	彩京	複数プレイ	2人同時
開発元	彩京	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	36・プレイデータ
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(8月13日現在)

シンプルさはそのままに、新たなシステムを盛り込んで再登場!!

第2次大戦直後の架空の時代を舞台にした『ストライカーズ1945』シリーズは、撃つ避けるの基本を押さえつつ、溜め撃ちや支援機攻撃などの派手な演出をバランス良く盛り込んだ彩京の代表作だ。今回発売される『Ⅱ』は、さらに新要素を盛り込んでよりパワーアップ！



⬅オープニングはオリジナルのCGムービーが挿入される

⬇ロード時間は非常に速い。この画面ではほんの3～4秒！

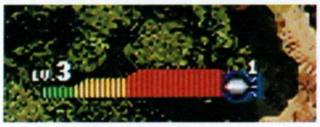
➡画面モードは前作同様、3種類用意されている。これは業務用と同じ比率の縦画面モード

©PSIKYO ※画面は開発中のものです

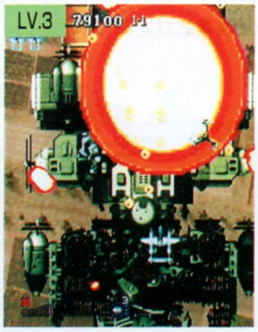
NEW

ため撃ちがレベル制に！

今回の『Ⅱ』では新フィーチャーとして、溜め撃ちの威力を3段階のレベルから選択できるようになった。敵にショットを当て続けると画面下のゲージが上昇していくのだが、このゲージは溜め撃ちのレベルに対応している。つまり撃ち込む数が多いほど強力な溜め撃ちが使えることになるわけだ。レベル3の溜め撃ちはまさにファイナルウェポンと呼ぶにふさわしい威力を誇り、ボスですら一撃で倒せてしまうものもあるぞ。

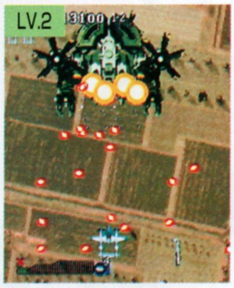


⇧これが溜め撃ちのレベルゲージ。レベルごとに色が変化していく



⇨レベル3になるとボム並みの攻撃力になる。攻撃範囲も最大になる

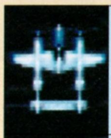
⇦これはライトニングのレベル1の溜め撃ち。自機の前方に小さな爆発が広がるだけだが…



⇨レベル2では爆発がやや大きくなり、威力も多少アップ。だが自機の前方しかカバーできない

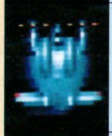
⇧震電のサムライソードは、密着して出すとボスですら即死する！

NEW FIGHTERS INDEX



P-38 ライトニング
溜め撃ちは弱いが、サブウェポンの追尾ミサイルが便利

キ84 疾風
溜め撃ちは味方機が集中砲火を浴びせるタイプ。弱い…



F-5U フライングパンケーキ
照射時間も長く強力な、溜め撃ちのバスターレーザーが特徴

震電 J7W
一撃必殺サムライソード。震電の溜め撃ちはこれに尽きる

フォッケウルフ Ta152
敵と敵弾を消す、溜め撃ちのプラズマ・マインが特徴

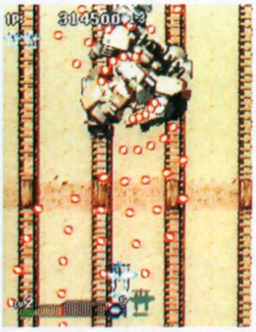
DH98 モスキート
溜め撃ちはロイヤルナパーム。地上、空中問わず有効

このゲームに登場する戦闘機は一部を除き、ほとんどが当時実在した航空機群。これらの機体はゲーム中のインデックスオプションで閲覧できるぞ

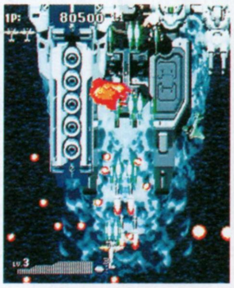
カタくて強いステージボス

彩京のシューティングと言えばカタくて強いボスがお約束。このゲームの舞台は一応1945年なのだが、前作同様ロボットや移動要塞など時代背景を超越したオリジナリティ溢れる巨大ボスが多数登場する。今回も変形バリバリなのはもちろん、嵐のようなバラマキ弾を容赦なく浴びせかけてくるぞ。

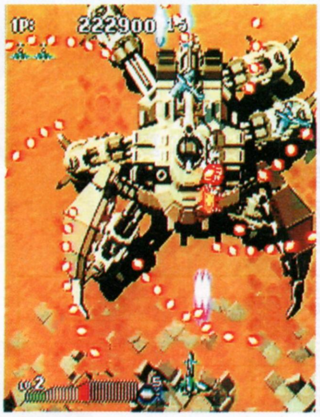
そして彩京作品にはなくてはならない、超高速弾も健在だ。自機と同様前作以上にパワーアップしたボスたち。はたしてキミは最終ボスまで辿り着けるだろうか!?



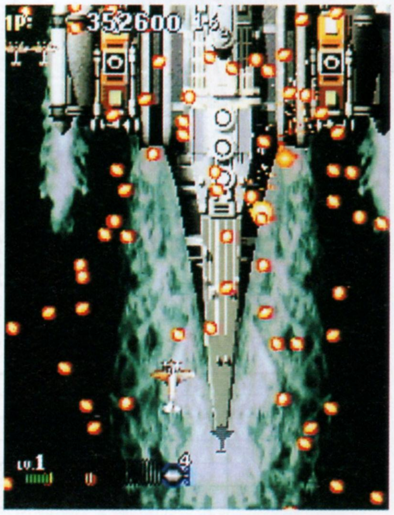
⇦レールの上を飛び移りながら攻撃してくるロボット。近づいたら注意



⇨⇩これぞ彩京弾。緩急のついた弾幕の美学がここにある。漢なら迫道がなくてもボム禁止！



⇩渦巻き状に弾をバラまいてくるボス。ザコ敵が邪魔をしてくるぞ



迫力の支援攻撃は健在

『ストライカーズ』シリーズでの支援機攻撃（ボム）はよくある爆発型ではなく、多数もしくは巨大な味方機が画面全体をカバーして敵弾を消してくれるというものだ。機体によっては一定時間ショットを撃ちながら盾になってくれるものもあるので、ミスしそうになった場合には迷わず使っていくのが正しい使い方だ。支援機攻撃の攻撃力自体は低いが、溜め撃ちと併用すれば強力なボスでも比較的楽に倒せるようになるはず。

⇩巨大なミサイルがグリグリと…

⇨敵弾を完全に防ぐ支援機。ボム2発で力押しクリアも可能

いろいろな経験をさせて 6インチの少女を人間に

高校生である主人公は、１学期の終業式に、生きている3体の少女人形を偶然拾う。彼女たちは人間になるために、しばらく主人公と一緒にすごさなければならないという。ただし、彼女の存在がほかの人間に気づかれるとゲームオーバー。2人（？）っきりで主人公の住む港町を巡り、いろいろな経験をさせてあげよう。

⬇手のひらにおさまるくらい小さな少女人形なのだ

⬇箱の後ろとかに隠れてしまうと、もう見つからない

他人に見つからずに

⬇藤枝加奈子。主人公の幼なじみ。おせっかいを焼くのが趣味らしい

⬆主人公の14歳の妹、美和。陸上部に所属している。何にでも好奇心旺盛な年頃だ

⬆ふとんの上に座る少女人形。いったいどこに寝るんだろう

上手に育てて(？)いこう

キッドのオリジナル新作 会話型アドベンチャー

6インチ まいだ〜りん

6インチは約15cm、だいたい手のひらの縦の長さくらい。そのくらい小さい少女の人形と共に夏休みを過ごし、人間への成長過程を見守るという物語だ。マルチシナリオ、エンディングで、声優によるフルボイスになっているぞ。

発売日	今冬	CD枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%（8月17日現在）

©KID

3体の少女人形とすごす この街の思い出

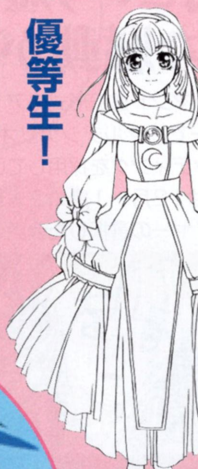
彼女たちの扱いは人間の女の子と同じ。優しく接してあげないと、すねてどこかに隠れてしまったりする。会話をしたり、一緒に遊びに行ったりして楽しい日々を過ごすことが肝心だ。イベントグラフィックは60枚以上。会話をするときは選択肢を選んだ結果によって彼女たちの感情が変わり、表情が多様に変化していくぞ。

エトセラ

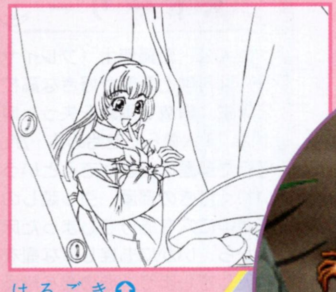
真面目で落ち着いた性格の優等生タイプだが、扱いにくいところもある。物事にのめり込みやすい

優等生！

↑落っことすと壊れて（？）しまいそうだ。優しく扱おう



←どこかに出かけるときは、カバンの中に入れて連れて行こう

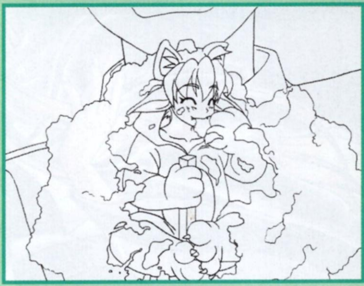


↑やっぱり生きているんだから、ご飯を食べるんだろうなぁ。食事代はかからなさそう

ミンティー

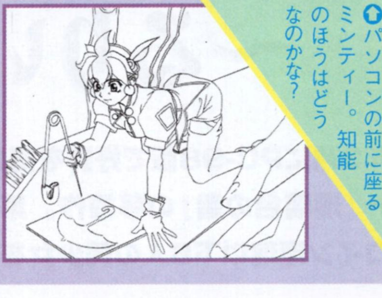
へんてこな関西弁をしゃべる着ぐるみ娘。いつも何かをかじっていないと気が済まないらしい

着ぐるみ!?



↑わたがしに包まれるミンティー。体中がベトベトになってしまうかも

→顔をなめるミンティー。動物的なところもあるのだろうか？

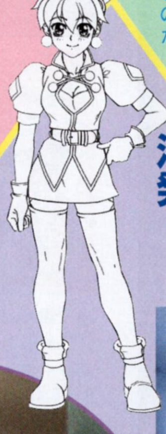


↑パソコンの前に座るミンティー。知能のほうはどうなのかな？

ピム

いたずらが大好きな、ボーイッシュで活発な性格。何かにつけて勝負をしたがるようだ

活発！



↗外でクワガタと遊ぶ。結構強敵がいっぱいのようである

↑部屋でボール遊び。何でもやらせてみよう

↑マウスに座る。手に持っているのはクレヨンか→ワッペンを縫おうとしているのだろうか

Motto
もっと！セガサターン
Special Report

孤独な少年と雪女の温かくも切ないラブストーリー

瑠璃色の雪
～るりいろのゆき～

昨年3月にPC-98版で好評を博した恋愛アドベンチャー『瑠璃色の雪』の移植作。第1報となる今回は、ヒロイン瑠璃以下8人の美少女を紹介していくぞ。

2ヵ月という短い期間で様々な騒動が巻き起こる

本作はコマンド選択形式のアドベンチャーで、マルチシナリオ、マルチエンディングを採用している。期間は12月～1月の2ヵ月間。プレイヤーの選択した会話や行動によって、登場人物の内部パラメータ（愛情値）が変化し、途中のイベントやセリフ、そしてエンディングが変化していくのだ。

またPC-98版から、イベントシナリオの修正、追加がなされ、さらに美麗なCGが大幅に追加されているぞ。

⇦⇩プレイヤーの行動によって後の展開が大きく変わる。果たして、博士と瑠璃の間にどんな騒動が巻き起こるのか

⇧「雪女はどっか行っちゃえ！」といじめられている子供の頃の瑠璃。プレイヤーは、瑠璃を悲しませないように接してあげたいね

ストーリー

主人公、真鍋博士（プレイヤー）は科学と発明が好きな高校2年生。事故で両親を失った博士は、1人暮らしを始める…が、借りた部屋は幽霊がでるといういわく付きの部屋。引っ越しの作業中に穴をあけてしまった床下から、いかにも怪しげな壷を発見してしまう。その壷を恐る恐る開けると、中から金髪の少女が飛び出してきた。彼女の名前は瑠璃…なんと雪女であったのだ。かくして、博士と雪女、瑠璃の関係を中心に様々な騒動が巻き起こっていく…。

発売日	今冬	CD枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	55%（8月19日現在）

©アイル／キッド

個性豊かな美少女9人
ヒロイン瑠璃との関係はどうなる!?

主人公を取り巻く9人の美少女を紹介。登場する女の子には、すべて声優が起用されているぞ。プレイヤーの選択で、後の展開が大きく変わる本作。ヒロイン瑠璃はどうなる？ そして主人公は誰とハッピーエンドを迎えるのか？

本編のヒロイン

瑠璃

⬆➡本作の（一応）ヒロイン。1人暮らしを始めた主人公の部屋で、封印から解かれた雪女。封印されていたことが原因かは不明だが、以前の記憶がほとんどない。この瑠璃と主人公の2人を中心に話が展開する

日野宮綾霞

⬇➡退魔士。雪女である瑠璃を祓おうとして日頃から主人公にまとわりつく。美人だが、性格はかなり暗い

奥里雪那&真名

⬆田舎がいやになって都会に出てきて現在OLをしている雪女。面倒見のいい性格で、瑠璃にとっては姉のような存在。ちなみに子持ちで真名（5歳）という娘がいる

三矢三弥

⬆三つ編とたれ目が可愛い女の子。過去に何があったのか謎だが、肌を見られる、触れられることを極度に恐れる

星野恵

⬅3人しかいない占い部の貴重な部員。面白い運勢を持っているということから主人公に興味を持ち始める

教野香織

➡超常現象研究部の顧問教師。普段は大人っぽいのに、超常現象が絡むと人格が変わる。写真は主人公が気絶して、おんぶしているイベントシーン

園村双葉

⬆花屋の娘で若葉の姉。成績優秀で近所の評判もすこぶるいい。天然ボケが少しはいっているところがたまにキズ

園村若葉

⬆⬇双葉の双子の妹。バスケ部に所属。姉に対してちょっとコンプレックスをもつ

奈川陽子

⬅主人公の幼なじみで科学部の副部長。幼い頃に両親を失った主人公の面倒をずっとみてきていた。白衣がよく似合う眼鏡っ子

Motto もっと！セガサターン Special Report

四季折々のラブストーリーを描いたオムニバスADV

She'sn ～シーズン～

発売日	今冬	CD枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	60%（8月12日現在）

1本で4つのストーリーを楽しめる、オイシイアドベンチャーが移植。18推だから、みんなが期待しているシーンもバッチリ!?

春 SPRING

主人公の父と彩乃の母が再婚することになった。主人公を想う彩乃だったが、その様子を母に気付かれ、引き裂かれてしまう。

両親が結婚すれば本当の兄妹に。一緒に過ごせると思っていたのに。ずっとこの腕に抱きしめていられるならば…

聖 彩乃

ひじり・あやの　幼い頃に父が蒸発したためか、主人公を兄のように慕う。男性に免疫がなく、寂しがりやで甘えん坊。

西崎 清香

にしざき・さやか　学校のクラブの後輩。思い込みが激しく、主人公を理想化して好きになる。自分の恋のため、大胆な行動に…。

積極的に迫ってきます。彩乃はどうする?

夏 SUMMER

幼なじみの主人公と悠は兄妹のような関係。ところが、家族ぐるみで出かけた旅行で2人っきりになってしまい、互いを意識する。

旅先で家族に置いてきぼり食らった2人。こうなりゃ楽しみましょ!

空木 悠

うつぎ・はるか　気が強く無鉄砲。スポーツ万能で料理も得意だが、勉強は苦手で、主人公に教わっている。

天野 夏苗

あまの・かなえ　旅行先で出会った、海の家の少女。根は純朴な少女だが、田舎の生活がもの足りず、都会に憧れている。

大胆な水着に大胆な浴衣のはだけ具合。夏ですから

©アルファ／キッド

4つの物語 幾多の可能性

音声とオリジナルシナリオ&CG付き！ 誰と幸せな季節を過ごしていくのか…

昨年Win95用として発売された『シーズン』は、その名の通り季節毎に分かれた4本のオムニバスラブストーリーで構成されている。1度目のプレイではハッピーエンドのみだが（好感度によって相手は変わる）、2度目以降は主人公の行動を誤るとバッドエンドへ突入する。何度も楽しめる作りになっているのだ。移植にあたり、新たにグラフィックとシナリオを追加。もちろん音声付きだぞ。

⇧春、別れと出会いの季節。兄のように、父のように慕ってくれた少女との日々は、両親同士の結婚で終わろうとしている

⇨夏、2人だけの一夜。空気のような存在の幼なじみの寝顔に緊張するのは、しまい込んでいた想いに気付いたから？

⇦秋、体育祭。彼女との決着は思いも寄らぬ方向へ…

⇦冬、クリスマス色の街で

秋 AUTUMN

主人公と希来は普段からいがみ合っていたが、その決着が体育祭で付けられることになった。煩悩で挑む主人公に希来は…。

天堂 希来

てんどう・きら　直情型。幼児体型を気にしている。

⇧弁当？ マジ？ ちゃんと食えるのか？

宮ノ前 円

みやのまえ　まどか　主人公を慕う、化学部の少女

⇨楽しい胸囲測定♥ 3秒後に血を見るけど…

不思議な女の子

学園に突如現れ、主人公に言い寄る謎の少女。ナイスバディだが、正体は…？

⇦⇨ナイスバディと幼児体型。どちらがお好き？

冬 WINTER

女遊びが激しい主人公だが、女友達を交通事故で亡くし、その妹・鈴音との出会いが彼を変える。不治の病を患う彼女のため。

柊 鈴音

ひいらぎ・すずな　事故で他界した「女友達」の妹。闘病生活を強いられている。

⇧健気にも全力で生きる少女。救いたい

中島 瑞穂

なかじま・みずほ　鈴音を担当する元気のいい看護婦。

⇦瑞穂も、明るく元気に鈴音を励ます

今小路 麗華

いまこうじ・れいか　自称「主人公の恋人」。自己中心的だが、細やかで男に尽くす面も。

⇦ヒドイことをされても、好きだから…

⇧冬の街にはしゃぐ鈴音は今宵限りの恋

サウンドノベルの枠を超えた数々の新機軸を搭載

劇場版が現在好評公開中の「機動戦艦ナデシコ」。ゲームの方も、それに負けないくらいに人気急上昇中だ。それに比例して、内容の方も確実におもしろいものになってきているようだ。今回は、新たに判明したシステムを中心に紹介していくぞ。

発売日	9月23日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	179・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	？％（8月18日現在）

ちょっぴり大人？

今回初公開のイラストである。ここで最初に目を引くのは、容姿はテレビ版に近いが、劇場版のような艦長の衣装を着ているルリが描かれているところだ。もしかしたらゲーム本編では、ほんの少しだけ成長したルリルリの姿が見られる…かも？

機動戦艦ナデシコ

The blank of 3years

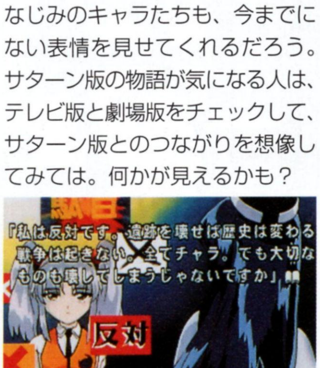
FIVE LOVE

気になるシチュエーションがいっぱい!
アキトとユリカがケッコン!?

テレビアニメ版と劇場版との空白を埋めるストーリーが展開されるサターン版『ナデシコ』。現在はついに公開された劇場版が好評を博している模様。サターン版への期待も高まるばかりだろう。今号も最新情報をお贈りするぞ。

サターン版では、テレビ版にも劇場版にもない、様々なシチュエーションが用意されているぞ。おなじみのキャラたちも、今までにない表情を見せてくれるだろう。サターン版の物語が気になる人は、テレビ版と劇場版をチェックして、サターン版とのつながりを想像してみては。何かが見えるかも?

⬆テレビ版で解き明かされなかった数々の謎も解明されるのか…?



⬆これはテレビ版最終回の一場面。テレビ版の場面もあるらしい

ゴールイン!?

⬅衝撃の事実が発覚! サターン版では、なんと、アキトとユリカの結婚式が行われる!?

⬇アキトにユリカ、そしてルリが見ているのは、もしかして「ゲキ・ガンガー」かも? なんか気になるな～

⬆嬉しそうなユリカ。何をパーっとやってしまうのだろうか? もしかしたら、アキトとの結婚式だったり

©ジーベック/ナデシコ製作委員会・テレビ東京　©SEGA

「人格マトリックスシステム」についての続報
特徴的な2つのシステムを解説

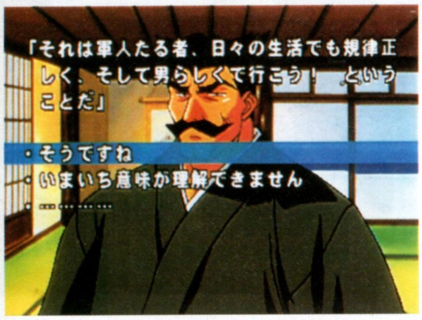
すでに紹介しているように、このゲームには、今までのサウンドノベルにはない、様々なシステムが採用されている。これらのシステムを採用することで、ただ選択肢を選ぶだけでなく、プレイヤーが積極的にゲームに参加できるようになっているのだ。

今回は、以前にも紹介した「人格マトリックスシステム」についての続報と、新たに判明した「熱視線タイム」について解説しよう。

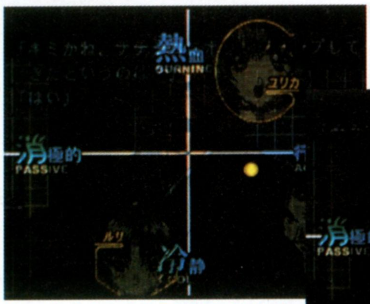
彼女の好みに近づこう

ストーリー中に現れる選択肢を選ぶことによって、主人公の性格が刻々と変化していく「人格マトリックスシステム」。その性格によってシナリオの展開はもちろん、登場する女性キャラとの相性が変わるのは前回に解説したとおり。今回は、女性キャラとの相性について詳しく解説していこう。

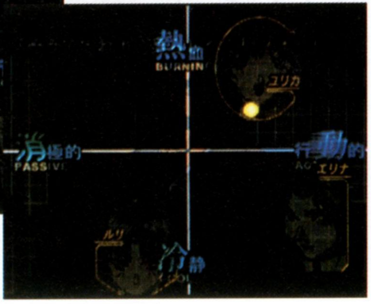
写真を見れば分かるとおり、主人公の人格を表すマトリックス上には女性キャラのグラフィックが表示されている。これは、その女性キャラが「どんなタイプの男性が好みか」をゾーンによって表しているのだ。ゲーム中の言動の選択によって、刻々と変化する主人公の性格ポイント（黄色い点）がこのゾーンに近づけば、その女性キャラの好みに主人公が近づいた、ということを意味している。



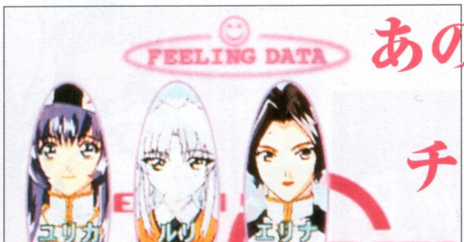
ゲームには初登場のミスマル・コウイチロウ。ここで選択肢が登場した。彼の言葉に同意してみると…



人格マトリックス画面。主人公の性格は現在この位置。まだユリカのゾーンからは離れているが…



コウイチロウの言葉に同意したことによって、主人公の人格が変化、ユリカのゾーンに入った

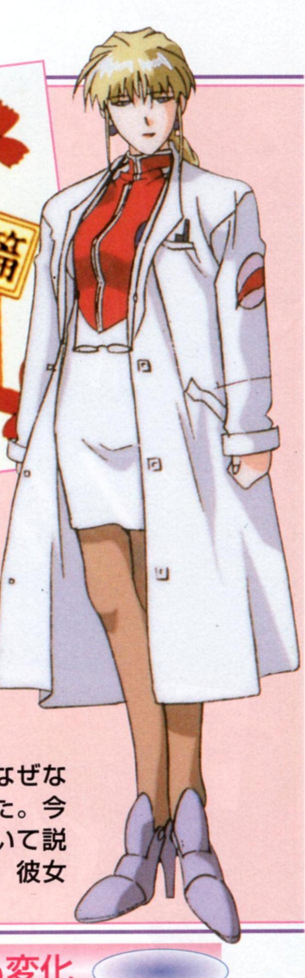


あのコとの相性をチェック!!

女性キャラとの相性度は、このフィーリングデータ画面で確認できる。今はユリカとの相性度が高いのかな？

なぜなにナデシコ 熱視線篇

なでしこ



解説
イネス・フレサンジュおばさん

よい子のみんなの疑問を解消する「なぜなにナデシコ」の時間がやってきました。今回は「熱視線タイム」イベントについて説明しましょう。キチンと理解すれば、彼女もきっと振り向いてくれるでしょう。

女のコ自身の好みも変化

ゲーム中に選択する言動によって変化するのは主人公の性格ばかりではない。マトリックス上に表示されている女性キャラのゾーンそのものが移動することもある。言動の選択で女性キャラのゾーンが移動した場合は、その女性キャラの男性の好みが変わったことを意味している。つまり、主人公の行動を見ていた女性キャラが、「こ

ユリカと会話をしている時に選択肢が出現した。ここで、どちらを選択するかによって、人格かユリカのゾーンが変化するぞ。ここで「ない」を選択すると、ユリカの機嫌を損ねてしまうことになる

選択前

選択肢を選ぶ前の人格マトリックス画面。ユリカのゾーンの位置に注目

キミよ、熱い視線を送れ!!

この「熱視線タイム」イベントとは、女性キャラとの会話中に発生するイベントだ。会話中の選択肢に出現する「熱視線を送る」を選ぶと「熱視線タイム」に突入、画面には「熱視線カーソル」が出現する。このカーソルは自分で移動させることができる。視線を送る相手にカーソルを合わせよう。

送る視線の強さは、A、B、Cのいずれかのボタンを連打することで上昇していく。熱視線を送ると会話が弾んだり、その女性キャラの表情が変化して雰囲気がよくなるなど、主人公との相性度が上がるのだ。逆に熱視線を送りすぎると失敗することもある。そうすると相性度は下がってしまうぞ。うまく利用して相性度のアップを狙え。

テストケース エリナさんの場合

⇧⇨エリナさんの熱視線タイムでの例です。エリナさん、あなたの熱い視線に照れているみたいです。女性や場所によって、リアクションも変化していくよ

⇧ルリおねえさんとユリカうさぎの、いつもの時間がやってきました。ルリおねえさん、「おバカなイベント」って…

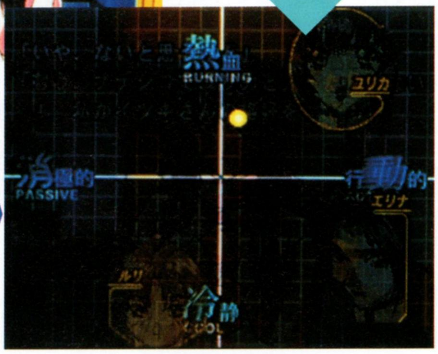
⇩このカーソルを好きなところに持っていってね。でも、あんまり変な場所に視線をもっていかないでね

やりすぎに注意!!

連打であなたの視線の強さが変化しますが、叩きすぎには注意してくださいね。嫌われることもありますよ

ういうタイプもいいな」「こういうタイプはイヤだな」と感じたことを表しているのだ。

このように、選択する言動によって主人公の性格と女性キャラの好みの両方が刻々と変化していくのだ。その変化の様子は、マトリックス上で確認することができる。つまり、選択によって特定の女性キャラの好みに近づくように自分の性格をコントロールしていく、というような楽しみ方もできるわけだ。これが、このゲームを楽しむためのポイントの1つである。



⇦⇩ユリカが少し怒っている。その結果、主人公の人格とは反対方向にゾーンが移動してしまう結果に。反対に、選択次第では女性キャラのゾーンが主人公の人格に近づいてくることもありえるわけだ

選択後

ユリカのゾーンが右に移動したのが分かるかな？ 選択前の画面と比べてみよう

あのコたちとの接点は？

女性キャラとの相性を意識しながら進めるのがゲームのポイントの1つだと解説したが、女性キャラ全員とのイベントが用意されているのだろうか？ 特に情報のない下の3人など気になるところではあるが…。

スバル・リョーコ

アマノ・ヒカル

マキ・イズミ

アキトと同じく、エステバリスパイロットの3人。それぞれ強烈な個性を持つ彼女たちだけに、ゲーム内での活躍に期待したい。もちろん、主人公との接点もある…ハズ！

サンプルROM堂々到着!!

"シンクロニシティ"の終着点『シナリオ3』のストーリーを追う

発売を約1カ月後に控えた『フォースⅢ』シリーズの最終章、『シナリオ3』。今回はキャラや最新情報と合わせて、ストーリーの片鱗に触れるぞ。

発売日	9月23日
発売元	セガ
開発元	ソニック／キャメロット
価格（税別）	4800円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	381・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	?％（8月19日現在）

SHINING FORCE III シナリオ3 氷壁の邪神宮

シャイニング・フォースⅢ　シナリオ3　氷壁の邪神宮

もっと便利に、もっと楽しくお得なシステム総ざらい

シナリオを重ねる度に手が加えられ、より完成度が高まっていく『フォースⅢ』。グラフィックは言うに及ばず、システム部分においても常にマイナーチェンジがなされている。ここでは、『シナリオ1』から『3』にかけて追加された便利なシステム群をまとめて紹介。『シナリオ3』を始める前のおさらいとして押さえておこう。

カーソルの移動スピードUP

カーソルが、次の行動可能キャラへ瞬時に移動する、というシステム。このおかげでゲームプレイがさらに快適になるのだ。

⇦離れていればいる程目にも止まらぬ速さでカーソルが移動する

クイックスタート機能

パッドリセット後スタートボタン押しっぱなしで、最後にセーブしたデータを自動的に始めるシステム。鍛冶屋での使用頻度が高い。

⇦A＋B＋C＋スタートの後、スタートボタン押しっぱなしでOK

メッセージの表示スピードUP

パッドのキーを押していると、メッセージの表示速度が速くなる、というシステム。戦闘のスピードUPにもつながるお得な機能だ。

⇦メッセージは読めない程速くなる。見逃さないように注意しよう

ジングルの強制終了が可能

ジングルとはクラスチェンジの時などに流れる短い小節の曲のこと。ボタン押しっぱなしでジングル終了待ちをキャンセルできるぞ。

⇦ジングルが鳴っている間に行動が可能。せっかちさんにオススメ

魔法などの射程を表示

魔法などの射程を、使用前に表示するシステム。使いたい物にカーソルを合わせると射程が表示され、使用前に範囲の確認ができる。

⇦オーラやアンチドウテの場合は多少注意しなくてはならない

『シナリオ1』のデータだけでも引き継げる

『シナリオ3』は、『シナリオ1』のクリアデータだけでもプレイできる。『1』のシンクロニシティイベントが、『3』で登場するのだ

⇦スピリテッド将軍のシンクロニシティは『シナリオ1』の物だ

水先案内ナビシステム

町中などでZボタンを押すと、重要施設の方向を矢印で教えてくれるという『シナリオ2』から追加された親切システム。もちろん『シナリオ3』でも健在。これで迷子になることもないだろう。

内容が変化する人名辞典

町や村にある本陣の本棚を調べると見ることができる人名辞典。当然『シナリオ3』から初登場したキャラを調べることができる。もちろんプレイヤーがとった行動によってその内容も変化するぞ。

回復候補者を自動選択

ヒールなどの回復魔法を使う時に、その有効範囲内でHPが一番少ないキャラにカーソルが合うシステム。これで「誰が攻撃受けたんだっけ…」と、いちいちステータスを調べなくてもいいのだ。

©SEGA

まだまだ出てくる新キャラたち 新たな種族が目白押しの『シナリオ3』

今回紹介するのは、『シナリオ2』から登場していたペガサスナイトのオネスティと、『シナリオ3』で初登場となる、猿人のスカラー。シナリオが進むにつれて、続々と新たな種族が登場する『フォースⅢ』。『シナリオ3』でジュリアン軍に関わってくる新キャラたちは、ゲーム中どんな活躍をしてくれるのだろうか？

シーゲイト号艦長、レリアンス将軍の右腕として活躍するペガサスナイト。飛行能力と騎士の能力を持つ有能な攻撃要員。ジュリアン軍の心強い味方になってくれる

⬅オネスティは『シナリオ2』からデストニアへ

美しく誠実なペガサスナイト オネスティ

帝国に抵抗するレジスタンスのリーダー スカラー

元デストニアの兵学者。しかし、帝国の差別社会に矛盾を感じ、反帝国差別主義のレジスタンスを結成。リーダーとして暗躍している

➡⬇神父なので、当然教会の仕事もしてくれます

『シナリオ3』初登場の敵キャラが判明

ジュリアン軍vs.ブルザム教という図式と、北の大地を舞台する関係上、モンスター系の敵が多数登場する『シナリオ3』。ここでは、『シナリオ3』で初登場となるアンデッド系のモンスター2体を紹介。凶悪な見た目通りに、強力な攻撃でジュリアン軍の前に立ち塞がるのだ。

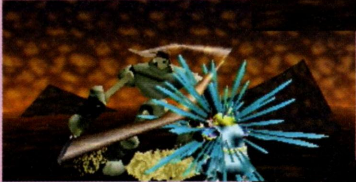
キラーフィッシュ

水辺に登場する、魚のアンデッドモンスター。空中を自在に浮遊し、鋭く巨大な牙を使った攻撃を仕掛けてくる。

➡スイ〜っと空中を泳いで攻撃してくるキラーフィッシュ

ブローバー

アックスとシェルを駆使するアンデッドモンスター。『シャイニング アンド ザ ダクネス』にも同名の敵がいたが？



ファイヤー!!

⬆➡鋭い軌跡を描き、横一線に薙ぐアックス攻撃、攻撃力も高そう。さらに左手に銃を持つ男なんて、やっぱり"海賊"としては押さえなければならないポイントなのか？

シンクロニシティで始まる『シナリオ3』傭兵ジュリアンの冒険が始まる

ここからはいよいよ『シナリオ3』のストーリーを追っていく。『シナリオ3』のスタートはフラグシップ船上。『シナリオ1』では、シンビオスがアスピア東平原でフラッター将軍と戦闘を繰り広げている頃。『シナリオ2』ではメディオンがシーゲイト号でサラバンドへ向かった地点となる。『シナリオ1』、『2』はサラバンドの和平会議から始まったが、『シナリオ3』は『シナリオ1』、『2』の中盤辺りの時間軸から始まることになる。

ジュリアンはシンビオスとメディオンの運命を変えられるのか?

シンクロニシティによって初期メンバーが代わる

『シナリオ2』第2章アナフェクト荷置き場戦闘でステラを倒していると、『シナリオ3』の初期メンバーにエキュアルが参加するのだ。逆に、ステラを助けた場合は不参加。『3』のスタートは、シンクロニシティの影響を受けて始まるぞ。

ステラを助けたやさしいプレイヤーは見たことないかも

エキュアルは将軍だけにかなり強い。上手く活用しよう

エキュアルの初期装備はスピア、魔法はアンチドウテを覚えている。ブルザム教のポイズンアタックにはかなり役立つ能力を持ったキャラだ

フラグシップ船上 デストニアで待つものは?

ワルキューレ率いるブルザム教に襲われるデストニアを救うため、プレスビィと共にフラグシップに乗り込んだジュリアン軍。物語は、その船上で繰り広げられる帝国と共和国、皇帝ドミネートの行方などについての会話イベントから始まる。『シナリオ1』、『2』と続けてプレイした人ならば、『3』スタート時点で各国が抱える状況の復習になるだろう。

ドンホートは帝国を助けるのに違和感を覚えるか?

心やさしいケイトがなんとか間を持たせてくれるが

この時点では皇帝ドミネートの所業は知られていない。壮大な野望を持っていることは知ってるよね?

グラシアが登場。若いのに結構苦労人です

神子だけに悪しき気配を感じ取るグラシア

フラグシップ号を追ってきたブルザム教団の気配。デストニアを守るために結成されたメディオン軍の戦闘能力が、ついに試される時が来たのだ!

ブルザム教か!?

フラグシップ船上『シナリオ3』の初戦闘!!

フラグシップ号を追ってきたブルザム教との戦いが『シナリオ3』の初戦闘となる。戦場はもちろん船の上。ジュリアンのレベルは、今までのシナリオを引き継いでいるので、苦戦を強いられることはない。

『シナリオ3』の軍師プレスビィ

敵の編成は赤仮面邪教僧×3、ペガサス仮面僧×3。弱いから楽勝

敵はグラシアへ集中攻撃を仕掛けることが多い

グラシアの勇姿!!

初めからオーラ使用可。さすが神子

レベルアップの瞬間。よく光る

シンクロニシティ

初期メンバーが代わるということは、序盤の戦闘で難易度が変化するということ。『シナリオ2』のシーゲイト号にエキュアルが乗り合わせていた場合、攻撃系パーティに、乗り合わせていない場合は回復系のパーティになるぞ。

いるいないで大違い

フラグシップ船内　一路デストニアへ

ブルザム教を退けると、デストニアに着くまでのひとときを船内で過ごすことになる。フラグシップ船内は、シーゲイト号と同じく、町さながらの様相を呈している。冒険の準備と、情報収集がここでの目的だ。

当然ながら、戦いはジュリアン軍の圧勝！

ジュリアンたちが向かうデストニアでは一体何が待つのか

リターンするとここへ戻ります

武器屋は乗り込んでいないのだ

本陣のパーティも少なめ

海の男の話は役に立つぞ

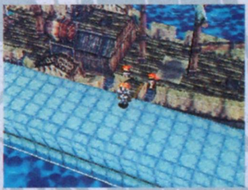
デストニア港　荷置き場戦闘

ブルザム教の待ち伏せを警戒し、デストニア港のはずれに停泊するフラグシップ号。ここからデストニアの町へ向かう途中、「シナリオ3」2度目の戦闘が待っている。登場する敵は、先程の戦いに比べ若干強力なメンバー。この戦闘は、軍師プレスビィの助言と、ジュリアン軍のパーティが受け持つ役割を把握するのにちょうどいい戦闘といえる。戦闘後は、デストニア城が今どういう状況なのかも知ることができるぞ。

デストニア占領部隊との戦闘

やはり待ち伏せていたブルザム教。しかし、ジュリアン軍をナメてかかっているようだ

高い場所にいる敵に対して攻撃は届かない。敵を上手く誘導する必要があるのだ



港に立つジュリアン。この先にブルザムが・・・

この戦闘でもうスパークLV1が飛び出す

敵は城へと進軍しているらしい。急げ!!

デストニアの町　新たな仲間が登場

デストニア城への進軍準備のため、デストニアの町へ寄ることになる。町中では、ブルザム教に捕まった帝国軍の救助や、新たな仲間との出会い、皇帝ドミネートのたくらみを知るイベントが待っている。しかも、シンクロニシティイベントまで用意されたイベント目白押しの町なのだ。

デストニアの町並みは、かなり近代的だ

精製所の中にいる帝国軍を助けると、何かいいことあるかもね

女性キャラ参戦!!

イザベラとブリジットの2人が参戦。変にガッツが湧いてきます

シンクロニシティ

エキュアルが初期メンバーに入っている場合、デストニアの町でイザベラが仲間に入らない。回復系のイザベラがいないのは、序盤の戦闘がちょっとツライかも。ちなみに、ブリジットはどちらでも仲間になるぞ。

イザベラのセリフが変化

オープニング入りROMを入手 ほのぼのイベントで幸せ実感

サターンの内蔵時計に連動して、リアルタイムで2人の女の子との同居を疑似体験できる『ルームメイトW』。今回は、イベントの1部がプレイできる、オープニング曲入りのROMを入手したので、発売前にちょっとだけお見せしよう。オープニングを歌うのは、佐藤かおり役の藤巻恵理子さんと、山口優子役の疋田由香里さんの2人。さわやかに仕上がっている。

⬆どのイベントも、心があったかくなってくるようなものばかりだった

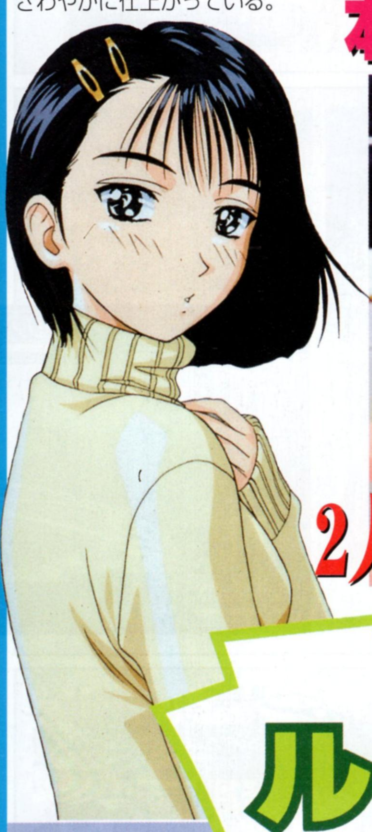
フルボイスで臨場感さらにアップ

プレイしてみたイベントは、家の中をうろうろしていると起こるもの数種。会話のなかから、普段の学校での様子、好みの色など、さまざまなことを垣間見ることができるようになっているようだ。もちろん、どのシーンにも2人の声がばっちり入っているぞ。

⬅家の中のようすが、ゲームスタート時にくらべてどんどん変わっていくのがわかる。2人の好みが反映されていくのだ

⬇2人のやりとりで、画面の様子がちょっとずつ変わっていくイベントも。ちなみにこれは、2人で靴みがきをしているうちに、優子ちゃんが大変なことに…

本当にこんなコと暮らしたい…



⬅もちろん、会話の途中で選択肢が出るイベントもある。こちらの答えしだいで、2人の会話内容がぜんぜんちがうものになっていく。これは、お風呂場につけるカーテンの相談をしている場面だ

2人との生活を、ちょっとだけ先取り体験

ルームメイトW

CONTINUE TO REPORT!! ZOKU HOU!!

ルームメイトW　～ふたり～

続々とゲーム内容が明らかになっていくなか、実際にプレイできるROMや設定資料などが編集部に届いた。これで2人をもっと身近に感じてほしい。

発売日	今秋	CD枚数	2枚
発売元	データム・ポリスター	複数プレイ	1人用
開発元	ネスト	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%（8月18日現在）

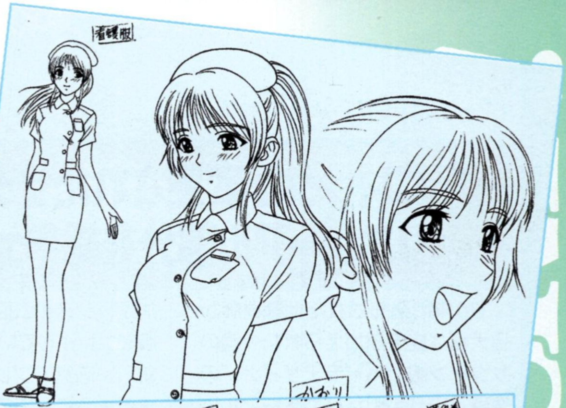
©DATAM POLYSTAR／NEST／ROOMMATE PROJECT

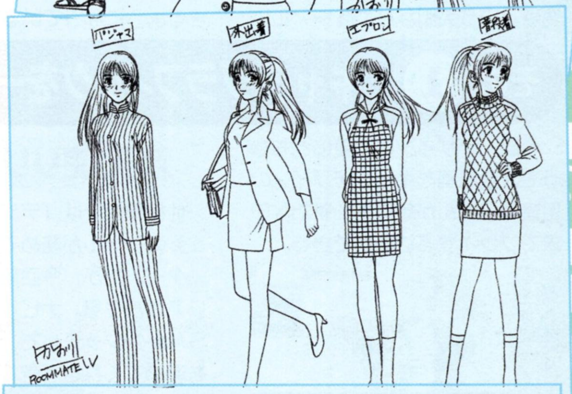
キャラの細かい設定資料発見 服も表情もバリエーション豊か

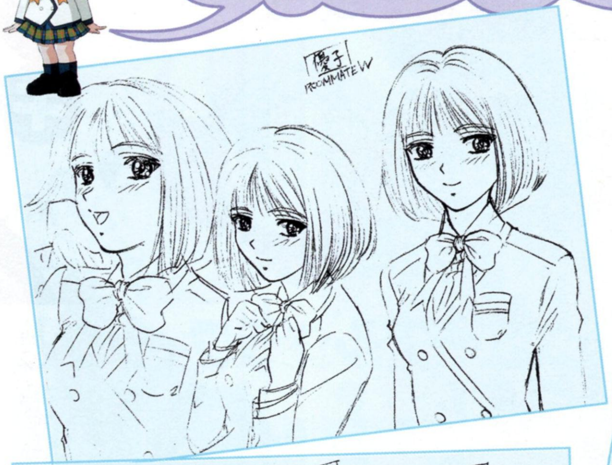
かおりと優子、2人のゲーム中でのグラフィックのもととなる、設定資料を公開しよう。それぞれの普段着や外出着、そしてパジャマに至るまでが描き込まれている。また表情も、笑顔、困り顔など、よりキャラクタが活き活きと見えるように設定されているのがわかる。このような、細かく膨大な設定をもとに、2人が魅力的に描かれていくというわけだ。ゲーム画面で会える日が楽しみだね。

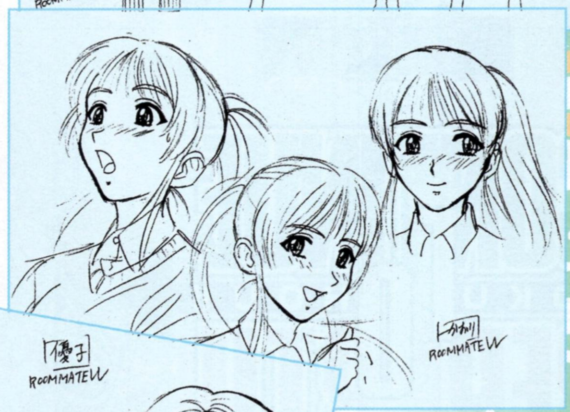
家にいるときもオシャレしたい。だって女の子だもん。

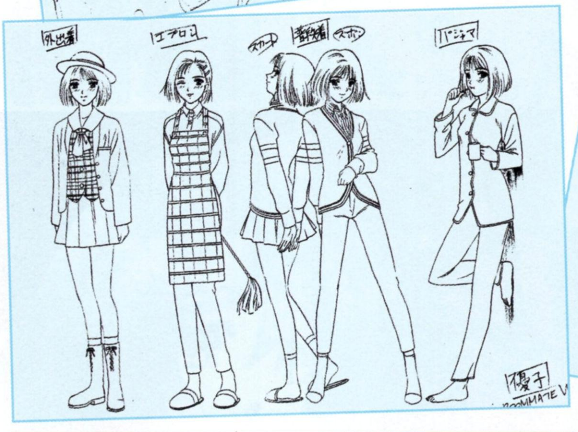
優子「わたしの私服、スカートだとミニが多いの。ちょっぴりはずかしいけど、かわいいでしょ。かおりさんの私服は、活動的でキリっとしてて、かっこいいなぁ」

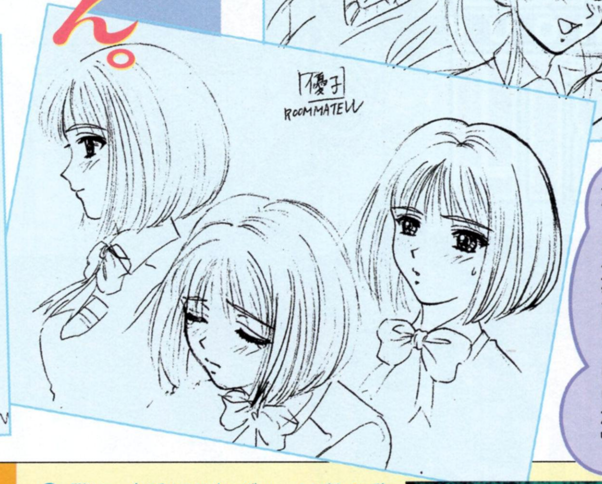












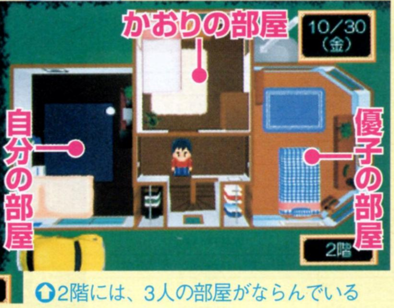
かおり「優子ちゃんの表情は、内気でひかえめな感じがよく出てるよ。わたしは元気いっぱいね」

プレイヤーの家は、こんな感じ

プレイヤーの家は、井上涼子ちゃんシリーズのときと同じ2階建て。1階はみんなで共用する場所がメイン、2階はそれぞれがプライベートを過ごす場所となっている。間取りは右の写真を参照。この家で、2人の女の子たちとのドラマが繰り広げられるのだ。

⬆楽しく過ごせるといいなぁ…

⬇1階は、台所やリビングルームがあるぞ



⬆2階には、3人の部屋がならんでいる

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

初恋物語

リニューアルグラフィックとシステムを大公開

キャラデザインの変更やイベントの追加など、さまざまな新要素が加えられて、サターンへと移植される『初恋物語』。今回はリニューアルポイントとゲームシステム部分をチェックしていくぞ。

発売日	10月1日
発売元	徳間書店／インターメディア・カンパニー
開発元	徳間書店／インターメディア・カンパニー
価格（税別）	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚組
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	拡張RAM対応
バックアップメモリー	6・プレイデータ・環境設定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

グラフィックが変更されたサターン版リニューアル部分を総チェック

'94年に発売された他機種版から大幅な変更が加えられた今回のサターン版。キャラデザイナーの変更という大胆なリニューアルに加え、システム面も改善。他機種版をプレイしているユーザーにも、新しい感覚でプレイすることができるようになっている。

その1 キャラグラフィックを一新

今回、デザインの変更にともなって、全原画をキャラデザインの足達詩子さんが新作画。新たな印象でプレイすることができる。

全原画がオール新作で描き直されている

新天使リリアナ

他機種版では『デジタルアンジュ』のフォルが務めていたナビゲーター。だが、今回新たに天使リリアナが登場。ナビ役をフォルからバトンタッチして、プレイヤーを導いてくれる（声：菅原祥子）。

その2 ♥なイベントグラフィック

前回、紹介したときは対象年齢が未定だったが、今回のサターン版は18歳以上推奨として発売されることが決定した。これは、ヒロインキャラたちに対する、主人公のより深い心理描写を盛り込んだ演出効果を加えたためとのこと。そこで、ゲーム中に挿入されるドキドキなグラフィックをここに初公開するぞ。

思わずドキドキ

ニコニコしながら楽しいバスタイム。理紗ちゃんはお風呂好き？

思わず視線は一直線に胸元にいっちゃいそう

©TOKUMA SHOTEN Co.,Ltd.INTERMEDIA COMPANY

3つの世代と3人の女のコを相手に初恋を実らせるシミュレーション

少年から大人への階段を上っていくなかで、たった1度だけ体験する初恋…。突然の引越しで、1ヵ月後に転校してしまう主人公は、会えなくなる前に、あのコへ告白することを決心する。プレイヤーは小学生、中学生、高校生の3世代のなかから初恋を経験したい世代を選び初恋を実らせていくのだ。

⬆ヒロインの主人公への感情は折れ線グラフで表示されるのだ

水樹瑠衣

病弱で少し複雑な家庭環境に育った中学生時代のヒロイン。ヘアバンドがトレードマーク。

城島理紗

小学生時代の初恋相手。いつも元気であかるくおきゃんな性格。さらさらヘアがキュート。

片桐朋美

おっとりとした雰囲気で、少々恋愛にニブめな高校生時代の初恋相手。

トランス・キャラクタ・システムで初恋相手を決定

3人のヒロインたちとの関係をプレイヤーが決定できるのがこのシステム。世代を決めたあと、ヒロインとの関係を設定。そしてヒロインの学年を決定する。それによりヒロインとのシチュエーションを自由に選択ができるのだ。

⬇リリアナの質問に答えてさまざまな設定を決めていくのだ

⬆ヒロインとの関係が変われば、プロフィールも変化するのだ

シチュエーションは全部で27通り

1日2回スケジュールを決定

1ヵ月（30日間）で、ヒロインに振り向いてもらえるように自分を鍛えていく。スケジュール決定は昼間と夜間、1日2回おこなうことができる。1回のスケジュールで6項目組み込むことができ、その内容は昼と夜とで、一部違いがありバランスが重要になるぞ。

学校

学校では各授業の合い間の、休み時間にスケジュールを組み込んでいく。そして、ヒロインの前で決めた内容をこなしていく。勉強や運動などのほかに、会話やヒロインを見つめるなどのコマンドもある。また、プレゼントなどでヒロインへアプローチもできるぞ。

⬆ヒロインの前で良いところを見せれば印象度も大幅にアップだね

自宅

自宅では、帰ってきてから就寝時間までの間にスケジュールを組んでいく。学校とは違い、ヒロインに見えない努力を積み重ねていくのだ。アルバイトをして、プレゼントを買ったりして、昼間のための準備もできる。また、休日の昼間も同じコマンドとなる。

⬆自分の部屋で陰の努力。この積み重ねが初恋を実らせるぞ

⬆深夜の12時までやっているから、いつでも買い物はオッケーだ

イベントは好感度を上げるチャンス

ゲームを進めているとイベントが発生する事がある。この時、選択肢が現れる事も。主人公のパラメータや選択したセリフ次第で、ヒロインへの印象を上昇させる事ができる。逆に、選択を誤るとヒロインを怒らせてしまうことも…。

⬇イベントは、学校以外に休日の昼間にも起きる

⬇イベントグラフィックは全画面で表示される。本屋で理紗とばったり

⬇瑠衣ちゃんのようすが変。なんとなく、ただならない雰囲気だぞ

CONTINUE TO REPORT!!
ZOKU HOU!!

〜Ys II Prologue〜

冒険という名の魔物に、魅入られた少年がいた。砦の町ミネアの占い師サラから、「6冊のイースの本を探してほしい」と頼まれたことで少年の運命が変わる。そして今、ダームの塔に立つ。

彼の名は、

アドル・クリスティン。

災いに終止符を打つべく、光とともに天空へと導かれし少年…。

ダルク=ファクトとの死闘の末、イースの本を6冊集め終えたアドル。夜明けを待ちながら、地上で待つフィーナを想う彼をまばゆい光が包む。そして空へと舞い上がった…。

目前にたたずむ、見慣れぬ1人の少女…

「大丈夫？」

「…君は？」

「私はランスの村のリリア。」

「ここは…？」

「ここは、イースっていう国。」

リリアに連れられ、アドルはランス村へ向かった。自分に与えられた使命を感じながら。

ストーリー序盤と

失われし古代王国の物語 終章

イースII ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

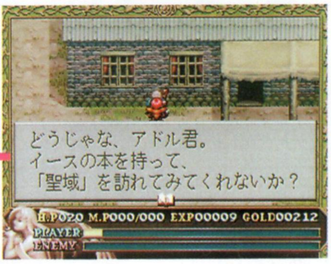
サターン版独自の要素としては、まず移動時にアドルのダッシュが可能になったこと。さらに魔法の斜め攻撃も可能となった。またイベントシーンでは、必ず声優の音声が挿入され、場面によっては新作アニメーションも流れる。画面構成は、前作に収録された『イース』と比べてさほど変更点はない。

➡よく見ると、アドルが前傾姿勢をとっているぞ

ダッシュした!!

⬅主要キャラクタは会話画面時にグラフィックが挿入される

リリアが重病…!?



⬆長老の進言により、まずは廃墟ムーンドリアを抜け、聖域へ向かう

➡ラスティーニ廃坑でフレアを救出。手紙を渡す

➡聖域には5つの神官像が。重要な情報を入手

⬅ファイヤーの魔法を駆使して先へ向かうアドル

第一のボス ベラガンダ登場!!

⬅廃坑を中ほどまで進むと、巨大なモンスターが待ち構えていた！ 炎を避けつつ攻撃するべし!!

かくして少年は、イースを救うべく新たな冒険に旅立つ…。

※イラストは、パソコン版『イース』のイメージイラストです

※画面は開発中のものです。

©VICTOR COMPANY OF JAPAN／NIHON FALCOM

アレンジ部分に肉迫!!

発売日	10月29日	CD枚数	1枚（限定版は2枚）
発売元	日本ビクター	複数プレイ	1人用
開発元	日本ファルコム	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円（限定版6500円）	バックアップメモリー	18・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング／アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	79%（8月18日現在）

ファルコムクラシックスII
Falcom Classics II

太陽の神殿

それぞれ'88年と'86年にパソコン版が発売された『イースII』と『太陽の神殿』。今作品はこの2作を同時に収録。今回はROM到着で発覚した新要素等を紹介。

謎多きマヤ文明の遺跡を巡る
太陽の神殿 TEMPLO DEL SOL (ASTEKA II)

プレイ中、基本画面となるアドベンチャーシーンを初公開するぞ。さっそくパソコン版と比較してみると、まず右上に所持アイテムが一覧で表示されるようになった。アイテムの使用法が特に重要となるゲームなだけに、うれしい配慮といえる。その他では『イースII』と同じく、移動シーンでのプレイヤーキャラクタの高速移動が可能になっていることが挙げられる。

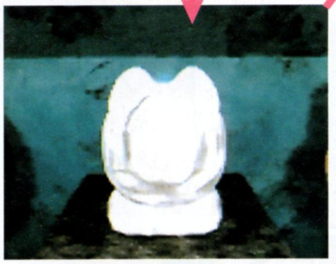
左がアドベンチャーシーンで上が移動シーン。アイコン主体の操作法に変更はないものの、移動や調査のシステムが洗練され、プレイしやすいように考えられているぞ

すべてを探索せよ!!

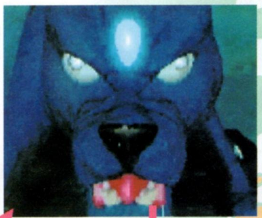
CGムービーで演出されるトラップ群

そして今回、サターン版で特筆すべきアレンジ要素といえば、随所に採用されている描き下ろしのCGムービーであろう。パソコンでは1枚絵の切り替えで対処していたイベント時の場面も、サターンではムービーで自然に変化していく。以下で紹介しているのは一例だが、まだまだたくさんあるぞ。

戦士の神殿内のジャガー像前。さっそく調査を



像の額に埋め込まれた宝石を取ろうとした刹那、突然まばゆい光が…



精気が溢れ出し、鋭い牙を向けるジャガー

なんと本物のジャガーに。これでは手が出せない

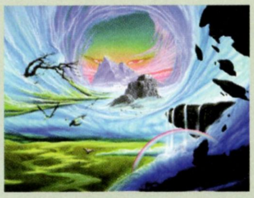
NOOOOOO~!

通常版、限定版ともに特典多数

前作では限定版のみ『イース』のCDドラマや、イラストを鑑賞できるビジュアルコレクションが収録されたスペシャルCDを同梱していた。しかし今回は、通常版・同梱版ともに多くの特典が用意されているぞ。

オマケ画像ファイル

パソコンで閲覧可能な、壁紙などにして使える『イース』の画像データファイルを数枚、ゲームのCD-ROM内に収録しているというもの。ただし限定版と通常版では、それぞれ違った画像が収録されている。



ファンが喜ぶレアな画像を多数収録!?

テレカ1000名プレゼント

今年末までに送られたアンケートハガキの中から、抽選で1000名に『ファルコムクラシックスII』特製テレホンカードが進呈されるのだ。

これは前作のプレゼント用だ

限定版のみ 音楽CDを添付

前作では、ゲーム用CD-ROMをCDプレイヤーにかけても曲は聴けたが、今回はADX圧縮方式が採用され不可能となった。そこで限定版には、『イースII』と『太陽の神殿』に使われた全BGMを、高音質で録音した音楽用CDが同梱される。

ピクチャーレーベル

サターン用のCD-ROM表面に描かれるイラストは、通常2色刷り。しかし今作品では、キャラクタのイラストが中心に描かれた、オリジナルのカラーピクチャーレーベルが使用される。また、限定版と通常版ではそれぞれ違った絵柄となっている。

イベントを音声付きで再現

前作『イース』のイベントシーンでは、残念ながら音声は聞けなかった。しかし今作品で『イース』のセーブデータをロードすることにより、その中からいくつかのイベントシーンを、佐久間レイや塩沢兼人ら有名声優の音声付きで見られるのだ。

『イース』の一場面。こんな場面でも喋る?

ひと夏の思い出といえばやはり海！旅行イベントで彼女と過ごす休日

夏休みの1ヵ月間、キャロットでのバイト生活をスタートさせた主人公。しかし、季節は夏。輝く太陽、はじける笑顔に、光る汗。開放的な日差しに誘われてサマーバケーション！　と、いきたいところ。けれどもお店が忙しくて、そうもいっていられないのが現実。ならば、休日を思いっきり満喫するしかない。ということで、ヒロインたちと過ごす休日のバカンスを見てみよう。ちょっと大胆な水着姿の女のコたちとの、ひと夏の思い出を胸に刻んでいくのだ。

⬆大きなスイカのビーチボールを持って、にっこり笑顔の早苗さん。オープニングアニメより

⬆オープニングからのワンシーン。ブルーに染まる空と海、さわやかな風と光と、つかさの笑顔が眩しい…

➡大人の魅力で登場の葵さんと涼子さん。思わず視線が釘付けになっちゃう。開放的な季節、いつもと違う姿が見られるのが、海のいいところだよね

お盆休みにみんなで海へ

8月といえば学生諸君は天下御免の夏休み。社会人にもそれなりの長い休みが手に入る季節。キャロットでも、お店の夏休みに従業員の有志を募って、海へ旅行に行くことに。この旅行の参加は主人公の任意。でも、楽しいひとときは女のコたちと過ごしたいよね。

⬆あずさちゃんからの旅行のお誘い。行くか行かないかは、主人公の気持ちしだいだ

みんなで海へレッツゴー！

⬆四駆を借りていざ出発。いきなり出来上がっている葵さんと頭を抱えている涼子さんがいい味だしてます。これでは、最後まで運転は主人公だ

➡海に到着！　着替えたらさっさとビーチへ。ドキドキの水着姿と、いつもと違う雰囲気でヒロインたちは、主人公のことを迎えてくれるぞ

CONTINUE ZOKUHOU TO REPORTING

ステキな夏休みはいかが？

Pia♡キャロットへようこそ!!2

発売日	10月1日
発売元	NECインターチャネル
開発元	スタック／NECインターチャネル
価格（税別）	7200円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	拡張RAM・4メガRAM対応
バックアップメモリー	144・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%（8月19日現在）

プレイ環境を快適にするために拡張RAMカートリッジ対応になることが決定した『Pia♡キャロ2』。今回は夏ならではの海水浴イベントを紹介。そして、オープニングアニメに新キャラ、ともみちゃんをピックアップするぞ。

©カクテル・ソフト／NECインターチャネル

あのコとビーチでツーショット

旅館に着いたら、さっそく着替えて浜辺へゴー。お目当てのヒロインを探して、ツーショットを決めることができるぞ。キャロットで普段会うときと、ほんの少し違うヒロインたちとの海岸物語を紡いでいくのだ。しかし、このとき、誘うことのできる女のコはひとりだけ。しかも、普段の印象が良くないと、結局さみしくひとりぼっちに…、なんてこともあるぞ。

⇨夕陽に照らされ茜色に染まった海。その前にたたずむあずさの手に握られたロケット。このまま消えてしまわないで…

⇧にっこり微笑みながら主人公を待っててくれるつかさ。でも、泳ぐのにリボンとらなくて大丈夫？

もう一歩進んだ関係になれるかな？

⇧ドキドキのシチュエーションで、葵さんにサンオイルを塗ってあげる。視線は一点に集中しちゃう

⇨いきなりカニさんに襲われて、みーなの大ピンチ。ちっちゃなカニさんとはいえ、集団で襲われたらコワイかも。ナイトになって助けてあげなくちゃ

夜には夏の風物詩

さて、夏の楽しみは海で泳ぐばかりじゃない。夏ならではの風物詩といえば、もちろんコレを忘れちゃいけません。ロウソクを立ててのこわ～い話に、きれいな花火。まさに夏の定番、どちらが欠けてもなんとなく物足りない気がするイベントだ。両方とも、夜に起きるイベントで、旅行をさらに盛り上げてくれる。楽しく遊んで、バカンスもフィナーレ。やっぱり思い出は、わいわいきゃあきゃあ楽しいほうがいいものね。

⇧意外や意外。怪談が大得意の葵さんの話で、みんなが一斉に「きゃー！」。美奈ちゃん、もう泣いてます

⇧サマーバケーションの締めくくりは、みんなそろって楽しく花火。プチキャラアニメで表示されるイベントで、夏の夜長を彩る花火がきらびやかに思い出を描き出していく。打ち上げられた花火が消えると、旅行もフィナーレ

プール券があればプールでデートも

海もいいけど、近場で楽しく泳げる遊園地のプールも夏のデートスポットとしてチェックしておきたい所のひとつ。そして、ゲーム中に入手できるアイテムのひとつであるプールの入場券。となれば、もちろんこれを使わない手はないよね。それに、プールでしか体験できない思い出も多い。遠出しなくてもいいから、バイトのある平日にヒロインを誘うこともできるので、ひと夏の思い出作りにも一役買ってくれるのだ。しかも海にいっしょに行けないヒロインとのデート以外にも、プールで遊べる女のコもいるぞ。

⇧⇨海に参加しない早苗さんとプールでデート。ちょっと大胆なビキニ姿で、ほっぺもほんのり桜色。プールでは、アトラクションのウォータースライダーにもチャレンジしてみました。プールは夏のデートの定番です

⇦みーなといっしょ。いつ誘えるのかな？

⇩はずかしそうな涼子さん。大胆なハイレグにドキドキ

いつものようにビール片手の葵さん。今日も、宴会のお誘いがあるのかも

オープニングアニメも完成！サターン版リニューアルポイントをチェック

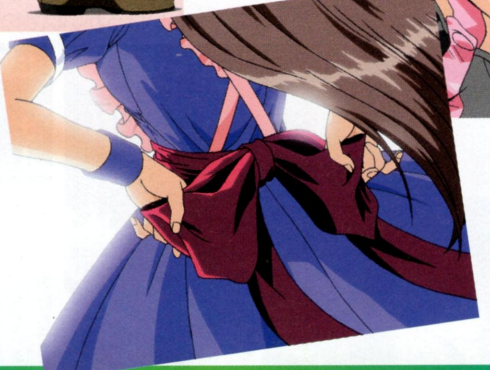
前回、紹介したサターン版オープニングアニメーションがついに完成したぞ。既報のとおり、デジタルアニメで制作されているオープニングは、パソコン版からリミックスされ新アレンジとなった主題歌「Go！Go！ウェイトレス」にのって描かれている。アニメーション用に描き起こされたキャラたちも、ゲーム中のキャラデザインをほぼ再現。アニメの内容も、ヒロインたちの日常のヒトコマを垣間見ることができ、プレイ前に世界観に浸ることができるぞ。

うちわを片手に浴衣姿の涼子さん。お祭りの帰りなのかな？

振り返ってにっこりの美奈ちゃん

トントントンとパンプスを履いて。動画部分の彩色は通常のアニメと違い、動画をそのままスキャンして、コンピュータ上で色を塗っている。

こんな笑顔のあずさに、オープニングアニメで会えるのだ



キャロットの制服に着替えて準備万端。うしろのリボン結びがキレイに決まれば、今日も一日ハッピーに働けそう。あずさの着替えのシーンはパソコン版にもあったが、サターン版ではアニメーションで見られる

ミニゲームもリニューアル

パソコン版にもあったオマケのミニゲーム。本編中では同人誌、同人ソフトとして入手できるが、今回のサターン版ではそのほとんどをリニューアル。特に同人誌「宇宙一の傀儡師」はサターン版完全オリジナル。ミニゲームもオリジナルのハイ＆ローなど充実。これを集めるのも楽しみのひとつだぞ。

数字が親より大きいか小さいかをあてるのだ

完全オリジナルの「宇宙一の傀儡師」

まだまだ夢見るお年頃 ともみちゃんの笑顔に大接近♥

サターン版オリジナルの愛沢ともみちゃんは、ひょんなことから親しくなる女のコ。笑顔がかわいい中学生だ。彼女との出会いもキャロットから。あどけない笑顔がキュートだよね。

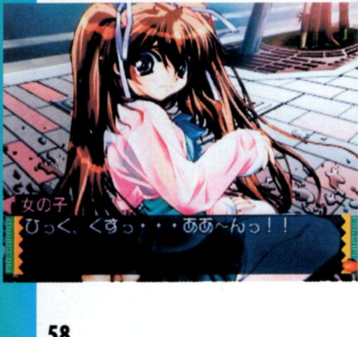
ステキな笑顔で主人公を迎えてくれるともみちゃん。主人公のことをおにいさんと呼ぶ

キャロットの制服大好き 愛沢ともみちゃん♥

お気に入りのぬいぐるみといっしょ♥

抱っこしているのがキャロちゃんなのだ

制服を着ることができてよかったね



あ～ぁ、ずぶ濡れ…

ね、にあうかな？

読者ページの奪三振王!! でも暴投が多いのはたまにキズ

コーンヘッドクラブ CONE HEAD CLUB

そういえば、東京に出てきてからあんまり泳いでないなぁ。海にもプールにも行かなくなったし、ここらでいっちょ…とか思ったけど、金なし、車なし、彼女なし…。難題は山積み…って、気がついたら、もう夏が終わってしまうではないか！　ゲンナリ

Free Free Free

キッズの大ネタ、小ネタのコーナー。ゲームにまつわる話はもちろん、日常の話やヒミツの話まで、何でもアリなのだ！

はいこんにちは、ウシです。編集やってると徹夜は当たり前の世界。よって電車内は格好の寝床。徹夜明け、乗った途端ストーンと眠りに落ちて、気が付いたら終点というのはよくある話。終点から折り返して、電車が逆を走っていたことも5回ほど（ヒドイときは2往復くらいしたかな…？）。最悪なのは終電で乗り過ごしたとき。タクシー代勿体ないんで、仕方なくファミレスで、おかわり自由のコーヒーと文庫本で一夜を明かすのだった。こんな生活でいいんだろうか…。いーんです！（開き直り）　では今回もいってみよ！

私は幼稚園に勤務している事務員25歳。毎日毎日「ポケモン、ピカチュウ」の大合唱。たまに聞こえてくるのは「バンディクー」の歌。セガ一筋の私にはどんなに辛い日々かおわかり頂けるだろうか。だがしかし、ついにこの日が来た。ある陽射しがさんさんと照りつける昼下がり。とある園児A君（5歳）が力強く口にしたその曲は…「せがた三四郎」！　偉いぞA君!!　よくやったA君!!　君は将来大物になるだろう。私はこの子を強く抱きしめてあげたかった。でも、暑いからやめた。

（神奈川県／ジョンとマック）

5歳にして、すでに男の中の漢（おとこ）！　ちなみに「コーン」では、ピカチュウ（オレ的にはカスミも）を黙認しているので、ヨロシク（笑）。

おいらは「大洋ホエールズ（現横浜ベイスターズ）」の大ファンなので、今年はとってもHAPPYだ。ファンは38年間待っていたのだよ（個人的に待っていたのは20年位だけんども）。さて、セガのファンになって15年。おいおい、あと23年は待てねーぞ。立つんだ！湯川専務!!

（神奈川県／は）

マシンガン打線のように、優秀なゲームが繋がって出てくれれば、勝機は見えてくるかも。横浜か…ヤクルトは随分奉仕しているなぁ（涙）。

自慢にはならないが（恥にはなる）、自分は『ネコ耳』系のキャラに弱い。有名な人気恋愛シミュレーション『ときメモ』には見向きもしなかったのに、『ウィザーズハーモニー』だの『悠久幻想曲』だの『ひざの上の同居人（ぱーとなー）』には手を伸ばしたくらいだから、筋金が入っている。それで最近『ルナ2』を遊んで思った。「ああっ！　ルビィって可愛い♥」…ちょっと待て。確かにルビィはネコ耳の（ていうか猫の）女の子ではあるが、俗に言う「ネコ耳少女」ではない。でも可愛い♥　ひょっとして自分は「ネコ耳」なら「少女」じゃなくでもいいのか!?　そういえば『ひざパ』のときも仔猫姿が一番好きだったような。だから何だという話ではないのだが、この事実を自覚した一瞬、人間の道を踏み外したような気分になった。大丈夫か自分!?

（茨城県／ルポ★ライター）

末期症状ですな。ていうか、猫好き？　それとも猫フェチ？。

僕の家の近くのゲームショップでは1日早くゲームが出るので、7月22日会社を休んでまで『ルナ2』を買いに行った。まだ途中なので何とも言えないけど、オープニングには驚かされた。まあ、それはさておき、サターン誌を読んでいたら「初回特典！　トレーディングカード9枚セット付き！」と書いてあるじゃないですか！「なに！」と思い捜したけど、どこにもない。かなりショック。もしかして、僕のだけ忘れたのか？　でも目的はあくまでゲームなので…ハァ～。せめて攻略ページでカードの絵柄を載せてください。

（群馬県／つくちゃん）

会社を休んだ天罰じゃー。多分。

サタFANさんのイラストの常連さんを、他のゲーム誌でも見かけることがあります。ペンネームを変えずに投稿されているんで、すごくわかりやすくてイイです。ゲーム誌以外でも見かける方もいらっしゃって、ドキッとすることもあります。ある日、光栄出版のアンジェリーク関連本を読んでいたら、なんとサタFANにイラストが載ったことのある○○さんの絵がある！　しかも私の好きなゼフェル様のイラストだー!!　なんだかすごく嬉しくなってきました。名前を出されるのはイヤかも…と思い、あえて伏せてしまいましたが、もし今でもアンジェリーカーでゼフェル様FANでしたら、ぜひともサタFANにイラストを送ってほしいと思います。ちょっと図々しいですが、気付いたらどうかよろしくお願い致します。

（福島県／ピーチ）

コーンの常連さんは各所で活躍していらっしゃるようで（ペンネーム間違えられてた人もいたけど…オレも自戒せねば）。ウチは浮気OKですから（と懐の深さをアピールする）。

➡京都府／かけはし・りょう　子供たちのアイドル（?）、湯川専務。なんと普段は七三分けじゃなかった！（インタビュー参照）

まんがでGO!

➡福井県／陽炎丸　それは取り外して保存できるから便利（なわけないか）

➡島根県／アサダニッキ　レニの新必殺技カニ落とし。さらば大神、君のことは忘れない…

➡山口県／HAMU　暗殺、諜報を生業とする忍者のカゲは、ある意味希望通りの人生なのかも…

郵便はがき

50円
切手を
はってね！

1058622

東京都港区東新橋1-1-16
TIM
SATURN FAN No.17

連載コーナー

ゲーム成績表　係
月　日号　D・P　係
コーンヘッドクラブ　係

好きなあて先を書こう！

その他「　」係

□□□-□□□□

住所

氏名　電話（　）

ペンネーム　年齢　歳

※このハガキはSATURN FAN投稿用ハガキです。投稿内容はお便り、イラスト等、なんでもかまいません。あて先のコーナーに○印をつけるのを忘れないでね！

キリトリ線

注目!!
投稿するときは、どんなハガキを使ってもけっこうです。
投稿用ハガキを使えば、あて名を書く手間がはぶけるぞ！

イラストギャラリー

福岡県／鶴亭流寿之介　パティの浴衣姿…うーんカワイイ♥　やっぱ成長前だよね（笑）。

滋賀県／Dr.M　そういや『B／M』のキャラって、どうやって服着るのかなぁ…

宮城県／じむたれU助　年齢、髪型、性格…オリジナルキャラの中じゃ群を抜く人気ですな。当然ゲットだぜ！

京都府／不協和音交響楽　マスコットをぷにぷに。そんな鮎はステキさ！

香川県／河川池智　気合入ってるねぇ、春日野さん。お、香川県○○市といえば、しょぼちんと同郷ではないですか！

岐阜県／かり　続編希望の声が多い『クロス探偵物語』。真のエンディングは見た？

静岡県／キッポム　職人芸を思わせる細かい描き込み！　シャイナ・イン・ワンダーランド。キノコも生えています

神奈川県／雪野真詞　生足、鎖骨に続き、今回は「ケツ」だそうで…

愛知県／プリビチ　どのご主人様を選ぶか、それが問題だ…。強いて言えばクレージュか？

北海道／アサイサミ　PS版は涙した人が多いらしいですね。ウチにも「ザ・ベスト」版があったなぁ。サターン版はどうなる？

和歌山県／アリサ　妙子と主人公の子供時代とのこと。縁側に座り、すいかで汚れた顔を指差しあって互いに笑ってる…懐かしげだね

コーンキッズネットワークボード

ハガキを通じて、キッズ同士のコミュニケーションを取るコーナーです。

To.ゼロポップ（No.15）

『ドラクエ』や『FF』がないと1番にはなれないという考えは、『D2』発表会で覆された。ドリームキャストは、ゲームの歴史をひっくり返す最後のチャンス。

私もゼロポップさんの意見には大賛成ですね。確かに『ドラクエ』や『FF』は魅力あるゲームだし、多くのユーザーから求められるのは解ります。でも、結論ですが、この2つのタイトルを獲得したハードがゲーム業界を制するといった悪しき慣習を作り出してしまったのも事実。こういった問題はゲームを知らない人間たちの外圧ではなく、メーカー、クリエイター、そして我々ユーザーらが内側から崩していかなくてはならないでしょう。考えてみれば、この堅いカラは我々が作ってしまったという部分もあるのですから。

（千葉県／ダビスタ・ファイナル）

残念だが、貴方の意見に1つ欠けてる点がある。大作RPGばかりに目が行きがちなPSだが、意外とSCE自身のソフトに対して論じられていないようだ。『パラッパ』以外の作品は特に目新しさは感じられないが、彼らはセガや任天堂が10年以上掛けても生み出せなかった魅力を持つソフトを次々と発売している。レーシングゲームで200万本以上を記録することの方が常識破りに思える。ありきたりのジャンルも突き詰めればここまで出来るという見本だ。それすら出来ないまま安易に新機種へ移行しても、新しい歴史どころか悪しき輪廻の繰り返しになるような気がする。（愛媛県／上日落）

『FF』や『ドラクエ』の飛車角だけじゃなくて、SCEが良質なソフトを送り出しているところにもPSの強みがあるんだろうなぁ。

To.神楽海丸（No.14）

主人公に名前が付けられる場合、どのようにして名付けますか？　私の場合は別のゲームやアニメからピックアップしたり、他のキャラを見て決めてます。

オイラは基本的に主人公の名前は変えない派ですが、モノによっては初期段階から名無し主人公があるので、その場合はすべて「エラリィ」にしてます（小さな「ィ」がないときは、通常サイズの「イ」、もしくは「ー」で代用）。…有名な米国古典ミステリーの探偵の名です。女性名の時はニッキー（助手の名）。『AZEL』のドラゴンにエラリィと名づけたら、感情移入しすぎてヤバイ目に逢いました（笑）。

日本名でなければならない時は本名よりP.Nを入力します。でもP.Nに愛着があるので、感情移入はすさまじいですよ。ゲーム用別人格のノリで（笑）。「あきら」という名なので、男女どちらでもO.Kてのもポイント高いです。

（長野県／高峰秋良）

自分の本名を付けることもあるが、一番よく付けるのは「俺」。主人公に「オレ」、息子に「ボク」、娘に「ワタシ」と付けたこともある。ちなみに出典は火曜サスペンスでもやってる「名無しの探偵シリーズ」である。こんな名前を付けても、意外に話がわからなくなるということはないし、最近はギャルゲーで「俺さん好きです！」などと言われても違和感が無くなってきている。

（東京都／イシノサンディー）

おいらは主人公の名前を流用するのが嫌なので、メチャ苦労します。専用のノートには、今まで使った主人公の名前がズラーッ。それを見ながら、ダブらないように、しかもその主人公に合った名前を考える。く、苦しい。でも、ピタッとハマッたときの快感は格別なのです。（神奈川県／とんQ）

キッズホープ 生

ゲーム業界に対する意見や要望大集合！　今回はDCの話題が中心です。

いつの頃から『『バーチャ3』はドリームキャスト（以下DC）で！」と望むユーザーの声を紹介する誌面が、雑誌名を問わず増えてきている。某誌の調査結果では、ほぼ半数のユーザーが『『バーチャ3』はDCで！」と望んでいるという。僕はこの結果に反感を抱く。本当にそれでいいのか、と疑問さえ抱く。ソフト販売店での販売スペース配分を見るにつけ、負け組の悲哀を噛み締める「濃いユーザー」としては、とても「『バーチャ3』はDCで！」の合唱の輪には参加できない。『バーチャ』頼りの失敗を危惧する想いと同じくらい「サターンでも『バーチャ3』を！」と願う気持ちも強い。再び「負け組」とならないために。　（大阪府／南條峰巨）

とりあえず、「負け組」ってやめようよ…（汗）。今となっては、あの時期にタイトルを発表したこと自体つらかったかな…。

今ごろサターンで『ダビスタ』を出すなんて、一体何を考えているのか？私はサターン版『ダビスタ』の情報が全く出てこないのは、てっきりDC用に作り直しているためだと思っていたのに…。逆に言えばDC立ち上げ時の強力なタイトルになるのではと期待もしていた。それが今更…。しかも発売はDCと同時期だという。これではユーザー間に無用な混乱を招くだけだ。消えゆくハードのヘタな延命措置を図り、結果ニューハードの普及を妨げるという大失態を、セガはサターンで（特に北米、欧州市場…32Xのコトだ！）演じたばかりではないのか？今サターンで『ダビスタ』を出すことは、サターン、DC両方でマイナスである。開発中のサターン版のデータをそのまま落とし込んだだけの内容でもいい。『ダビスタ』は絶対DCで出すべきである。　（愛知県／〜tsukasa）

サターン最後の（？）50万本突破狙いソフト『ダビスタ』。発売決定で喜んでいる人ばかりじゃないのね…。

あるゲーム開発者がゲーム雑誌で、DCのモデムは低速だ、パッドが大きくて重いだろう、これからのパソコンと比較すると性能に疑問を感じるとほのめかしています。実際にDCでゲームを作る予定もないのに、カタログから数値を読み取り、限界を決め付けようとする開発者には失望します。モデムが低速でも、ゲームのパスワードを送受信するには十分だと思いますし、インターネットに接続しなくても、セガFAXクラブのように新しい情報だけを取り出すことも可能だと思う。僕はDC発表後、セガはサターンを見捨てたと怒りを感じましたが、その後たくさんの記事を読み、「問題は性能ではなく、どのように楽しませるか」というセガの意気込みを感じました。では、サターンを切ってまでセガが追求する楽しさとは何か。すべてはソニックチーム最新作『ソニックアドベンチャー』でわかるでしょう。DCは退屈だ、欲しいゲームがないと決め付けるのは、証拠（『ソニック』）を見てからでも遅くはない。そこでセガは偉大な予言者になるか、それともペテン師になるのか。8月下旬、僕らは何を見ているのだろうか、楽しみである。

（愛知県／ゼロポップ）

『ソニックアドベンチャー』発表会に行った人の、また初公開となった画面、情報を見ての感想を求む。

DCで『ソニック』の新作が発表される。しかし、どうも様子がおかしい。目つきが鋭くなってズル賢そうな顔つきになったような…。別のゲーム誌を見ると、どうやら意図的に変えようとしているらしい。僕が思うに、今までのソニックはかわいさとかっこ良さを上手い具合に併せ持つキャラであった。この不思議な融和感がマリオ等他のキャラとの違いを生み出していたと思う。今回、ソニックはかっこ良さを重視し、かわいらしい部分を捨てたと感じている。『ソニック＆ナックルズ』をリリースしてから4年もの歳月が流れた。その間にユーザーの嗜好は大きく変化し、かわいらしいものよりは、リアルでずるいほどかっこいいもの、心理的に残酷なものを持っているキャラクターの方が売れるようになっている。今回のデザイン変更も現代のユーザーに合わせるためにやったのだろう。仕方がないかもしれないが、以前のソニックを知っているオールドファンにとっては、凄く複雑な心境なのだ。

（神奈川県／ソニックFAN）

広告での「ニヤリ」という笑顔。何かよからぬことを企んでいそうな…。

第24回 イラストの殿堂

今回の殿堂入りは、『DFI』の主人公8人を描いたDr.M君に決定！

ジュノーンもカッコイイしゴルダークも渋くてステキ♥　でも、何と言ってもティリスのあの表情にドキッとさせられました。というわけで、八戦士全員を描いてくださったDr.Mさんに1票です。ティリスの唇が何とも言えません。　（栃木県／風城純）

前号でお知らせしたように、今回から2号ごとの募集に戻ります。No16と17の中から気に入ったイラストを1点選んで投票してください。締め切りは9月10日（必着）です。

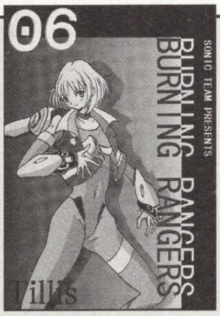
順位	ペンネーム	タイトル
1位	Dr. M	ドラゴンフォース
2位	守谷T教授	ラングリッサーV
3位	雪野真詞	バッケンローダー
4位	明石知子	ドラゴンフォース
5位	風城 純	バロック

➲滋賀県／Dr.M　個人的には、ジュノーンに色気を感じたのだが、お前さんはどうだい？

セガAMフリーク

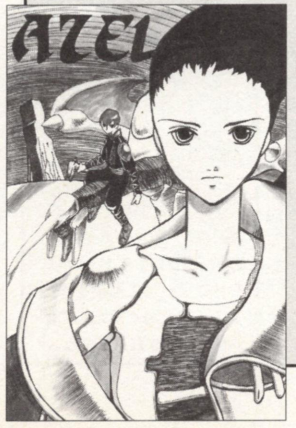
8月8日、徹夜明けの会社帰りに通りかかった映画館にとんでもない行列が。『ナデシコ』の初日だったのね…。

➲埼玉県／悠翔　エンジェルルリルリ♥　この前、深夜の総集編はじめて観たけど、あのキャラは卑怯だわ。ハマるって



➲兵庫県／シグ　すばらしいプロポーションをしていますな。特に腰の辺りが、すこぶる健康的

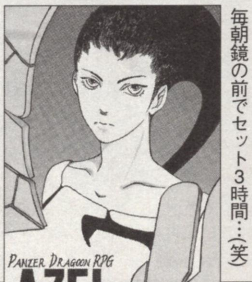
➲奈良県／八色翔　サターン版のオープニングは、いろんな意味ですごかった…



➲島根県／ゴンザレス　広いおでこを見ると、「肉」って書きたくなりません？

➲埼玉県／水緒尋子　艦長もステキということで。そんなこんなで、エンディングテーマだった「私らしく」を買っちゃいそう…

➲福岡県／DIE　マスキュリンの目が怖い…。ひょっとして寝起き？



➲大阪府／魚正　透き通る肌と目が涼しげ。この髪型を作るために、毎朝鏡の前でセット3時間…(笑)

We are サポーターズ

お気に入りのゲーム・キャラクタに声援を送るコーナー。イラストはもちろん文字ネタも歓迎。ていうか欲しい。

ドラゴンフォース友の会

↑滋賀県／リュー　このイラストには、尺八の音が良く似合う…

←愛知県／なも　レオンの抱っこちゃん人形

←栃木県／葉住伸「友の会のスペースが、『2』発売後3ヵ月のせいか、小さくなったような気が…」とのこと。でも、今回は大きめでしょ？

←神奈川県／水の森景　おしゃまな妖精は、ナンパなシェンに心中穏やかじゃない。でも、最終的には2羽の修羅場が見られるのか？

←静岡県／堺香我美　弱きを助け強きをくじく、我らが紅い森の党の面々。誰だ、「赤いきつね党」って言ってるのは！

←栃木県／風城純「ベルばら」を観ながら描いたイラストだそうです。なるほど、立派な睫毛だ。薔薇もそれっぽいかも

←千葉県／明石知子　ウェイン、ティリス、リンクの幼年時代。この世界では、エルフも人並みに年を取るんだね

グランディア壮士隊

ジャスティンの母、リリィさん最高！ 料理食わせろ！ お盆で殴られたいぜコンニャロ！ 未亡人なのがいいっ！ ジャスティン、俺をオヤジと呼べ！ （神奈川県／秋葉原一の変態魚）

息子の世話は大変だぞ…。

←千葉県／ムササビむっくん　リエーテのリラックスした姿。むっくんお得意の女の子です

←京都府／canon　柱の彫刻や、天井に2人の光翼人が描かれているなど、細かい描写が光ります

↑鳥取県／LEE　のんきに寝ているラップに、落書きしたいなぁ…

パラダイムS

↑愛知県／颯楓也　ちゃんと颯さんの名前も単語登録してありますので、ご安心を

←愛知県／北原健光　半乳！　このイラストを見てたら、不二子ちゃん思い出しちゃったよ

←愛知県／じゃじゃ馬　今回の『パラダイムS』は、愛知県勢が制覇！　偶然だよ偶然

移植希望の声

『パワプロ』をDCで！ 現在PS版の最新作『98』にはまってます。こと投打に関しては、実際の野球を忠実に再現していると言っても過言ではないでしょう。意表を突いたスローボールを空振りさせたとき、変化球を読んでホームランを打ったときの快感は、どの野球ゲームにも勝ります。そして、高校3年間の野球部生活をシミュレートした「サクセスモード」が燃える！ 僕もオリジナルチームを作っては友人たちと戦わして楽しんでます。でも難点が…。まず実況がワンパターン。それと球場をポリゴンにして欲しいです（投球と守備の間が気になる）。平気でボーンヘッドを繰り返すCPUにも興ざめ（星野監督なら鉄拳飛んでるで）。そして何と言ってもサクセスモードで、投手と野手では選手育成の難易度が格段に違うこと。ケン・グリフィーやマーク・マグワイアは簡単に作れるのに、佐々木主浩はちょっとムリ…。この辺のバランス調整もして欲しいです。後半は批判ばかりになってしまいましたが、『パワプロ』を愛するゆえ。これらの点を改良して、お願いします。

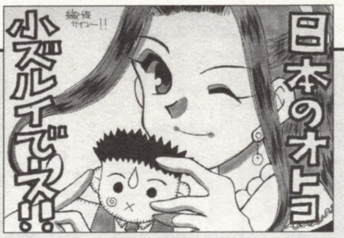
（神奈川県／めちゃボイーン）

オレも現在『パワプロ』にドップリ。サクセスモードでせっせこ選手を作っては、そのたびに友人宅で対戦しています。ピッチャー作りはムズイのう。

帝劇親衛隊

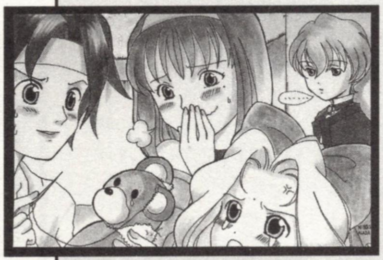
田中公平先生のインタビュー良かったです！　やっぱり音はデジタルより生楽器の方が味ありますよね。ドリームキャストでの『サクラ3』に期待してます。でも、歌謡ショウに加山は出ないのー？　ちょっとショックです…。　（千葉県／負けるもんかぁ～）

「歌謡ショウ」はよかったねぇ。有明（コミケ）からの移動は大変だったけどさ…と書いてる今は、ショウ前（涙）。



⬆愛知県／瀬尾ともみ　大神までぬいぐるみに！　今回はマスコット多いなぁ

⬅長野県／高峰秋良　涙が溢れてくるような…。参院選帰りのイラスト



⬆島根県／アサダニッキ　ジャンポールの受難！　修理を頼む人を間違っているような…。レニは頭の中で、綿密に直し方を計算していたりして

⬅宮城県／ちくばふみ　愉快すぎます。斧彦の「暑い」吐息に、もうクラクラ…バタ

⬅熊本県／カキクケコ企画　いや、だからって肩の辺りがはだけているのにドキドキしないってわけじゃないけどね…

⬅神奈川県／あーやん　コーンでの、さくらの役回りって…

LUNAR魔法ギルド

⬆茨城県／山口泰央　ヒイロぉー！　どさくさに紛れでどこ触ってんだぁー？

➡群馬県／ふじさき　ジーンの「だっちゅーの」がポイント。男がやってはいけません（日ハムのウィルソン、禁止・笑）

⬅大阪府／守谷T教授　微笑みに温もりを感じました。女神のような、母親のような…

➡青森県／MIO　『魔法学園』も忘れちゃいけません。このエリーを見てると、こっちまで元気が出てくるねぇ

今号のはじめてさん

➡愛媛県／水城渉　シナリオ3の主人公はジュリアン。これでも出世したんですよ、マジで

➡北海道／ムッキー　ムキムキのザンギ、ムキムキのリュウ、ムキムキのダン、ムキムキの…違うか

コーンキッズQ＆A

聞きたいことがあったら遠慮なく。

ウシ　『お嬢様特急』はさとみか真美。加古川秋子は土に埋めるしか！

マモー　東京ドームのロイヤルシートでGD戦を観戦。もうVIP気分ッス！

ヒゲ太　「ひげ」が平仮名かもカタカナかも定まってない、テキトーな人。

しょぼちん　『WHITE ALBUM』は美咲か理奈。由綺はどうでもいいよ。

■質問①

「コーンヘッドクラブ」へのハガキと「DP」など、他のコーナーへのハガキを同じ封筒で送っちゃっていいのでしょうか？　（千葉県／神崎りお）

しょぼちん　送っちゃっていいよ。全部まとめれば安く上がるしね。きゃ。

マモー　どうせハガキ分けるのはウシだから、気にすることないッス。

ウシ　ああそうさ、オレはしがないハガキ分配人…。♪ルールールルー（哀）。

■質問②

「コーンキッズ」のキッズとは、何歳くらいまでを「キッズ」と呼ぶことができるんですか？　そしてその年を越えた人は、何と呼んだら良いのでしょうか？　（青森県／カタツムリ）

ヒゲ太　10歳以下のはな垂れ小僧だろうが、20歳そこそこのキャミソール着たお姉さんだろうが、40、50のナイスミドルだろうが、「コーン」の投稿者ならびに愛読者だったら皆コーンキッズ！　それでよかろう、ガハハハ。

投稿時のおやくそく

全ての投稿はハガキ、もしくは同サイズに切った紙でお願いします。でも、コピー紙のような薄い紙は、発送や保管の際に折れてしまうのでダメ。過去のサターンFANに付いてるハガキが残っているなら、どんどん活用しよう。宛先を書く手間が省けるぞ。イラストは墨（黒）1色（灰色もOK）。白黒ページのコーンにカラーイラストを送られても掲載できません。鉛筆描きイラストも、印刷で出にくいので禁止。そしてイラストの裏に描いたキャラ名を明記ください。複数投書の場合は全部のハガキに住所、氏名、ペンネームを忘れずに書いてください。では、宛先はこちら。

〒136-0082
東京都江東区新木場 1-6-26
TIMサターンFAN編集部
「コーンヘッドクラブ」○○係

⬆東京都／R・ジャジャ　お約束を守らないと、食べられてしまうらしいです

ソフト30名

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

読者プレゼント

●応募のきまり●

P109のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしいソフトの番号（①〜⑩）を1つ書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキの表裏）、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは9月10日（消印有効）。発表は10月23日発売の20号です。

アンケート

1 P67の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。

⑤ とても良い
④ 良い
③ 普通
② やや不満
① 悪い

2 あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。

① 小学校
② 中学校
③ 高等学校
④ 大学
⑤ 専門学校
⑥ 社会人
⑦ その他

3 あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。

4 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

5 あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。

① 男
② 女

6 あなたが本誌以外によく読む雑誌をP67の表2から3つまで選び、番号を書いてください。

7 あなたが所有しているゲーム機、パソコンなどをP67の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

8 あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP67の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

9 今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP67の表5から5つ選び、番号を書いてください。

10 今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP67の表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

11 今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP67の表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

12 今後、あなたが本誌で特集してほしいソフトをP67の表5から3つ選び、番号を書いてください。

13 今後、あなたが本誌で攻略してほしいソフトをP67の表5から3つ選び、番号を書いてください。

14 あなたがソフトを買うとき、最も参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。

① TVCF
② 店頭で見て
③ 友達に勧められて
④ ゲーム雑誌等の記事
⑤ ゲーム雑誌等の広告
⑥ その他

15 あなたがゲーム雑誌を買うとき、最も参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。

① 価格
② 本の厚さ
③ 表紙を見て
④ 特集記事の内容
⑤ 毎号買っているから
⑥ 付録の内容
⑦ その他

16 業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、サターンに移植してほしいソフトがあればP67の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるように書いてください。

17 サターン、業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、ドリームキャストに移植してほしいソフトがあれば、P67の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるように書いてください。

18 サターン、ドリームキャストへの意見や希望。最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

〜項目の説明〜

- **キャラクタ** キャラクタの動きやかわいさなどをチェック
- **音楽・効果音** 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
- **お買い得度** ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
- **操作性** キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック
- **熱中度** どのくらい熱中してノメりこめたか、その度合いをチェック
- **オリジナリティ** 今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかをチェック

今号のプレゼント（ソフト名のあとの数字は今号での紹介ページです）

ソフト（各5名）

①MARVEL SUPERHEROES VS. STREETFIGHTER …P20
②機動戦艦ナデシコ The blank of 3years ………P40
③シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮 …P44
④ファルコムクラシックスⅡ ………………………P48
⑤ルームメイトW 〜ふたり〜 ………………………P50
⑥Pia♡キャロットへようこそ!!2 ……………………P54

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの数字はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。

●ハガキのマス内はすべて1、2…の算用数字で書き込んでください。
●数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。
●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。
●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

記入例

×悪い例

1 [1] 4 [4] 18 [ ][18]

○良い例

1 [1] 4 [4] 18 [1][8]

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。
●アンケート項目と表にある1ケタもしくは2ケタの数字は、頭の0もちゃんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります

No.	表1　今号の記事
01	〈表紙〉ブラックマトリクス
02	〈もっと！セガサターン〉NOëL3
03	〈もっと！セガサターン〉モンスターメーカー　ホーリーダガー
04	〈もっと！セガサターン〉MARVEL SUPERHEROES VS. STREETFIGHTER
05	〈もっと！セガサターン〉コットン・ブーメラン
06	〈もっと！セガサターン〉STRIKERS1945Ⅱ
07	〈もっと！セガサターン〉機動戦士ガンダム ギレンの野望　攻略指令書
08	〈もっと！セガサターン〉6インチ　まいだーりん
09	〈もっと！セガサターン〉瑠璃色の雪
10	〈もっと！セガサターン〉She'sn　～シーズン～
11	〈SEGA PREVIEW〉機動戦艦ナデシコ　The Blank of 3years
12	〈SEGA PREVIEW〉シャイニング・フォースⅢ　シナリオ3　氷壁の邪神宮
13	〈続報〉ファルコムクラシックスⅡ
14	〈続報〉ルームメイトW　～ふたり～
15	〈続報〉初恋物語
16	〈続報〉Pia♡キャロットへようこそ!!2
17	〈土星の王国〉コーンヘッドクラブ
18	〈毎月連載〉プライズ★エクスプローラー
19	〈ドリームキャスト最前線〉SONIC ADVENTURE
20	〈ドリームキャスト最前線〉EGG ELEMENTA GIMMICK GEAR
21	〈ドリームキャスト最前線〉北へ。　White Illumination
22	〈ドリームキャスト最前線〉GODZILLA GENERATIONS
23	〈ドリームキャスト最前線〉戦国TURB
24	〈ドリームキャスト最前線〉セヴンスクロス
25	〈ドリームキャスト最前線〉湯川専務インタビュー
26	〈土星の王国〉アンケートハガキからこんにちは！
27	〈RANKING STREET〉売り上げ／前人気／移植希望ランキング
28	〈RANKING STREET〉ゲーム成績表
29	〈Game研究所〉あつめてゴジラ　～怪獣大集合～
30	〈攻略〉ブラックマトリクス
31	〈攻略〉スレイヤーズろいやる2
32	〈攻略〉バッケンローダー
33	〈攻略〉レイディアント　シルバーガン
34	〈攻略〉DEEP FEAR
35	〈攻略〉ルナ2　エターナルブルー
36	〈連載〉サターンソフトImpression!!
37	〈連載〉HYPER UL-TECH
38	〈連載〉サターン　ドリームス
39	〈連載〉ARCADE HITS NOW!!
40	〈連載〉News Wave
41	〈連載〉サターンソフト　ナビゲーター
42	〈連載〉期待作最新情報レポート
43	〈連載〉新作発売カレンダー
44	〈連載〉次回予告／INDEX

No.	表2　雑誌名
01	グレートサターンZ
02	セガサターンマガジン
03	電撃セガサターン
04	THE64ドリーム
05	電撃NINTENDO64
06	Nintendo☆スタジアム
07	ザ・プレイステーション
08	電撃プレイステーション
09	電撃プレイステーションD
10	HYPERプレイステーション
11	HYPERプレイステーションRemix
12	ファミ通PS
13	プレイステーションマガジン
14	ガールズフリーク
15	電撃G'sマガジン
16	プリティ　グラフィック
17	ゲームウォーカー
18	げーむじん
19	じゅげむ
20	ファミ通
21	ファミ通Bros.
22	ファミ通Wave
23	Vジャンプ
24	超絶大技林
25	攻略大技林
26	ゲーメスト
27	ネオジオフリーク
28	コンプティーク
29	電撃王
30	マイコンBASICマガジン
31	LOGIN
32	コミックボンボン
33	コミックドラゴン
34	コロコロコミック
35	週刊少年サンデー
36	週刊少年ジャンプ
37	週刊少年チャンピオン
38	週刊少年マガジン
39	少年エース
40	少年ガンガン
41	電撃コミックガオ！
42	ドラゴンJr.

No.	表3　機種名
01	ドリームキャスト
02	ビジュアルメモリ
03	メガドライブシリーズ
04	ゲームギアシリーズ
05	サターンシリーズ
06	ファミコンシリーズ
07	スーパーファミコンシリーズ
08	ゲームボーイシリーズ
09	ゲームボーイカラー（仮称）
10	NINTENDO64
11	プレイステーション
12	ソニー新型PDA（液晶付きメモリーカード）
13	PC-エンジンシリーズ
14	PC-FX
15	ネオジオシリーズ
16	ネオジオポケット
17	PC-98互換機
18	Windows対応機種
19	マッキントッシュ
20	業務用
21	その他
22	なにも持っていない
23	7つ以上持っている
24	とくに買う気はない

No.	表4　遊んだことのあるソフト名
01	ルパン三世　～ピラミッドの賢者～
02	新魔超奥義ヴァルハリアン
03	ガーディアンフォース
04	アストラスーパースターズ
05	バッケンローダー
06	プロ野球　グレイテストナイン'98　サマーアクション
07	イメージファイト&X-マルチプライ／アーケードギアーズ
08	海辺<ビーチ>でリーチ

No.	表5　セガサターン／ドリームキャスト（ビジュアルメモリ）　ソフト名（8月27日以降発売予定）
001	アイドル雀士スーチーパイ　めちゃ限定版 ～発売5周年㊊パッケージ～
002	アドヴァンストV.G.2
003	囲碁
004	インデペンデンスデイ
005	ウィザードリィ　リルガミン　サーガ
006	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～
007	E'TUDE prologue～揺れ動く心のかたち～
008	エドワードランディ／アーケードギアーズ
009	EGG ELEMENTAL GIMMICK GEAR
010	音楽ツクールかなでーる2
011	カプコンジェネレーション 第1集 撃墜王の時代
012	カプコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士
013	カプコンジェネレーション 第3集 ここに歴史始まる
014	カプコンジェネレーション 第4集 孤高の英雄
015	カプコンジェネレーション 第5集 格闘家たち
016	かもめ大作戦～女神たちのささやき～
017	北へ。White Illumination
018	機動戦艦ナデシコ　The Blank of 3years
019	ギレンの野望　攻略指令書
020	激闘おったまがえる（仮称）
021	幻想水滸伝
022	GODZILLA GENERATIONS
023	コットン・ブーメラン
024	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
025	サクラ大戦　帝撃グラフ
026	桜通信　～ReMaking Memories～
027	The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説
028	SANYO FEVER　実機シミュレーション　Vol.3
029	She'sn　～シーズン～
030	JリーグエキサイトステージV1
031	シミュレーションRPGツクール
032	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮
033	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）
034	SUPER 301 SQ（仮称）
035	スタートリング・オデッセイⅠ ブルー・エボリューション
036	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争
037	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦
038	スチームハーツ
039	STRIKERS1945Ⅱ
040	スレイヤーズろいやる2
041	制服～ハイスクールカウントダウン～
042	SEGA AGES アイラブミッキーマウス／不思議のお城大冒険 アイラブドナルドダック／グルジア王の秘宝
043	セヴンスクロス
044	せがた三四郎　真剣遊戯
045	戦国TURB
046	SONIC ADVENTURE
047	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
048	ソルヴァイス
049	ダービースタリオン（仮称）
050	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション
051	超FLAPPY
052	Dの食卓2
053	デジタルモンスターVer.S デジモンテイマーズ
054	電車でGO！EX
055	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）
056	七つの秘館 戦慄の微笑
057	NOëL3
058	バーチャコールS
059	バーチャファイター3
060	バイオハザード2
061	パチンコファイター（仮称）
062	バックガイナー～よみがえる勇者たち～ 飛翔編「うらぎりの戦場」
063	バックガイナー～よみがえる勇者たち～ 完結編「そして、明日へ」
064	初恋物語
065	Pia♡キャロットへようこそ!!2
066	ピラミッドの謎～アンク2～
067	ファーランドサーガ 時の道標
068	Find Love2～Rhapsody～
069	ファルコムクラシックスⅡ
070	ブラックマトリクス
071	フレンズ～青春の輝き～
072	ペンペントライアイスロン
073	ボールディランド
074	本格花札
075	麻雀学園祭DX　～前日にまつわる奮戦記～
076	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER
077	魔法使いになる方法
078	ミズバク大冒険
079	ミレニアムファイア
080	無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
081	メルクリウスプリティ
082	モニカの城
083	モンスターブリード
084	モンスターメーカー　ホーリーダガー
085	USドラッグチャンプ（仮称）
086	リアルサウンド2～霧のオルゴール～
087	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）
088	ルームメイトW　～ふたり～
089	瑠璃色の雪
090	レクイエム（仮称）
091	6インチまいだーりん
092	ROXーロックスー
093	Warrz ワーズ
094	ワーズ・ワース

毎月連載

プライズの最新情報がギッシリ！

PRIZE Explorer

プライズ★エクスプローラー

9月登場

長い梅雨が終わったと思ったら、今度は残暑の厳しい秋がくるらしい…。体調を崩しやすい時期だけど、風邪をひかないように。で、今月も好きなプライズをゲットしようね。

集める・遊ぶ・お役立ちのいろんなグッズが登場だ！

セガから登場する、9月のUFO800は「ボンバーマン」。みんなの人気に応え、「キーチェーンマスコット　ソニック・ザ・ファイターズ」が再度登場。バンプレストからは、「ゲゲゲの鬼太郎」のそばつゆセットや、「怪獣ブースカ」の飲茶セットなど、実用性バッチリのグッズが盛りだくさん。まさに、集めて遊んでお役立ちのお楽しみがいっぱいだね。

SEGA'S　PRIZE

セガソニック ミニLCDゲーム

⬆左右の長さは約6センチ。メタリックブルー、スケルトンブラウン、スケルトンオレンジの3色。おしゃれなデザイン

キーチェーンフィギュア セガ　ギャルズスペシャル

⬆大きさは約5センチ。永遠のセガギャルが大集合。リピートプライズ

ぷよぷよ レンジ炊飯器　ひとりでご飯

⬆研いだお米を入れてレンジでチンすると、炊き立てご飯の出来上がり

BANPRESTO'S　PRIZE

機動戦士ガンダム ミニフィギュアコレクション4

⬆好評のシリーズ第4弾。今回は放映20周年にちなみ、一年戦争編がコンセプト。ガンダム、ガンキャノン、ガンタンクの連邦軍メカをアソート。高さは約8センチ

スーパーロボット大戦 熱血コレクション5

⬆エヴァから、零号機、弐号機をアソート。大きさは約5.5センチ

タツノコキャラクター ソフビ貯金箱

⬆ソフビ製の貯金箱。高さは約12センチ。実用性もバッチリのグッズ

プレゼントのお知らせ

「セガソニック　ミニLDCゲーム」、「キーチェーンフィギュア　セガ　ギャルズスペシャル」、「ぷよぷよ　レンジ炊飯器　ひとりでご飯」を、それぞれセットで各3名ずつに、バンプレストから「機動戦士ガンダム　ミニフィギュアコレクション4」、「スーパーロボット大戦　熱血コレクション5」を、それぞれセットで各3名ずつ、「タツノコキャラクター　ソフビ貯金箱」をセットで2名にプレゼント。希望者は、ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号と、欲しいグッズの名前を1つ書いて下記のあて先まで。締め切りは、9月10日（必着）。当選者の発表は、№⑲にて。

●プレゼントのあて先
〒136-0082　東京都江東区新木場1-6-26
TIM　サターンFAN編集部「PRIZE⑰」係

■№15プレゼント当選者　ソニック＆テイルス　スーパージャンボぬいぐるみ：神奈川県／橋川摩奈　奈良県／湊宏行　愛媛県／大當哲夫　帝撃サクラ大戦　メロディマグカップ：東京都／上妻恵美子　神奈川県／大倉理恵　静岡県／望月俊彦　せがた三四郎　Tシャツ：茨城県／菊地隆　東京都／当山大夢　兵庫県／外賀将司　スーパーロボット大戦　熱血合金：埼玉県／阿知良治輝　長崎県／力武正広　機動戦士ガンダム　ライト付きキーホルダー3：山口県／藤本勇　カプコンキャラクターズ：宮城県／和泉祐太　（以上敬称略）

©SEGA　1991,1992　©SEGA ENTERPRISES,LTD.　©創通エージェンシー・サンライズ　©GAINAX／Project. Eva.・テレビ東京
©ダイナミック企画（永井豪CBキャラワールドを使用しています）　©東映動画　©タツノコプロ　©BANPRESTO

SONIC IS BACK!!

ドリームキャスト最前線改め・・

ドリームキャストFAN

HEAD LINE

SONIC ADVENTURE —— 70

生まれ変わったソニックの勇姿と、その全貌

エレメンタル・ギミック・ギア —— 84

『大貝獣物語』のバースデイによるアクションRPG

北へ。White Illuminaton —— 90

ハドソン&レッドカンパニーの強力タッグで贈る

GODZILLA GENERATIONS —— 94

スーパーX3、ゴジラの息子ミニラなど続々登場

セヴンスクロス —— 98

人工知能ニューロによる進化のシステムが判明

特別企画

湯川専務インタビュー —— 100

©SEGA

'98年末、今世紀最大

1 今度の操作キャラは6人!

基本システムの中核を探る…P72

SONIC ADVENTURE™

ソニック　アドベンチャー

2 RPG要素＆A－LIFEとは？

その他の基本システムを追求…P74

未来基準と称された。

©SEGA

のアクションがやってくる

3 冒険のきっかけとその舞台は？

オープニングシーン&ステージを紹介…P76

1991年にメガドライブで1作目が発売されて以来、数多くのファンを獲得した『ソニック』シリーズ。セガユーザーなら誰しも待ち望むその最新作が、ついにドリームキャストで発売される！　第1報となる今号はこの『ソニック　アドベンチャー』（以下『アドベンチャー』）をあらゆる方向から分析。開発者インタビュー&発表会の模様もお伝えする!!

発売日	年末	CD枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	未定
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	未定	ビジュアルメモリ	未定
ジャンル	3Dアクション	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	？%

4 制作陣の意図とは？

開発者インタビュー…P80

さらに

8月22日に開催された発表会の模様も取材

発表会レポート…P82

次世代ゲームの姿を暴く

基本システム 1

操作キャラにより システムと目的が変わる

2Dから3Dフルポリゴンへとその姿を変えた『アドベンチャー』。果たしてそれに伴ったシステム部分はどういう進化を遂げたのか。まずは基本システムをみていこう。

操作できるのは新キャラあわせた6人

『アドベンチャー』のシステムでまず触れなければいけないのが、操作キャラが6人になったことだろう。しかも単に操作キャラが増えただけでなく、それぞれのキャラごとに遊び方が変化するようになっている。例えば、ソニックの場合は今までのようなアクションが、ビッグの場合は釣りが、E102の場合はシューティングといった遊び方が用意されている。つまり、今までのようなアクションだけでなく、各キャラの特性にあったゲームが6つもあるのだ。

しかも、ストーリー展開も各キャラごとに異なっており、プレイヤーはそれぞれの違った視点からストーリーを知ることになる。これは、俗に“ザッピング”と呼ばれる演出。つまり、ストーリーを多角的に見せることで、それに深みを持たせているのである。ちなみに、ストーリーを進める順番は、プレイヤーの自由になっているぞ。

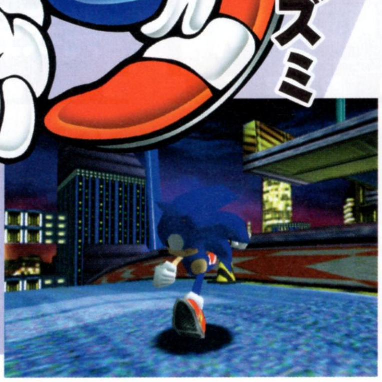
テイルス

気が優しくてメカ好きな2本しっぽのキツネ。その2本のしっぽを駆使して、空を飛ぶことができる。ソニックにあこがれ、ソニックの後ろを常にはなれない。ソニックとの追いかけっこを目的とする。

ソニックと追いかけっこする メカ好きのキツネ

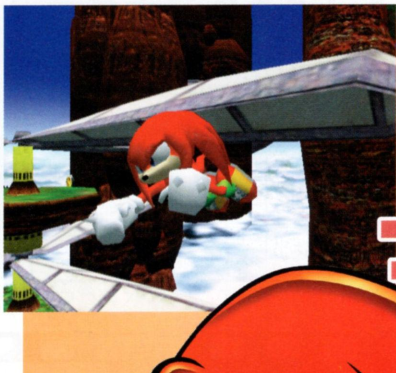
ソニック

ゴールを目指す 超音速のハリネズミ



自由気ままが大好きで何ものにもとらわれない、超音速の青いハリネズミ。短気ではあるが、優しい性格。悪の超天才科学者、Dr.エッグマンの陰謀に立ち向かう。ステージではゴール地点を目指す。

ナックルズ



できるやつだが生真面目で融通が利かないハリモグラ。マスターエメラルドを守護する。互いに認めあっているが、ソニックとはライバル関係にある。マスターエメラルドのかけらを探す。

マスターエメラルドを求める ソニックのライバル

敵からの脱出を試みる元気な女の子
エミー

押し掛け女房的にソニックの後を追ったこともある、元気で明るい女の子。今回はばっさりとショートカットになって、キュートで大人っぽくなって登場。ある理由から敵に追いかけられるので、捕まらないように逃げるのが目的となる。

SONIC TEAMは語る① リニューアルされたキャラ

『アドベンチャー』の姿に１歩でも近づくべく、ソニックチームにお話を伺った。まずは、生まれ変わったキャラについて、キャラデザインの上川氏を直撃。

――ソニックたちの印象がちょっと変わりましたね。

上川　今回、プレイヤーの年齢層を若干上げるということと、キャラの成長を意識してリニューアルしたんです。成長に伴って目にカラーを入れ、顔の表情に変化をつけ、等身自体も前回と比べてかなり変えました。ですけど基本的な部分は１作目を踏襲し、元にあったクールなとんがったものを守って、逆にそれを形状的にもっとわかりやすくしています。

――新キャラはどのようなイメージで作られたのでしょうか。

上川　新キャラとして出ているのは、釣りをしているでっかい猫の「ビッグ」と、ロボットの「E-102“γ”」。まず、新しいキャラを作るにあたって、ゲームの中でどういう遊びをさせるのかという作業から入ったんです。それで、ゲーム中で釣りをさせるというのが初めにあったので、じゃあその釣りをするのはどういうキャラなのかというのを考慮して作りました。また、性格的なところで、ソニックはスピードが速くてちょろちょろ動くのに対し、のんびりしてどっしりした性格と動きを持ったキャラを作るということで、ビッグが生まれました。ビッグの場合、全体のバランスを考えたら今までいなかったキャラで、今回必要な存在だったんです。ソニックと対照的に、ちょろちょろしたものとドーンというという感じで。

――E102の方は？

上川　ビッグの釣りと同じように、シューティングというアクションとほかのキャラにない特性を考えて、ロボットという形にしました。

――では、何をさせたいというところから新キャラはできあがったということですね。

上川　そうです。各キャラそれぞれで遊び場が違うシステムになっていますので、そちらを優先して作ったんです。

新キャラ ビッグ
釣りをするのんきな巨大ネコ

のんきでおっとりした巨大ネコ。釣りが大好き。遺跡の近くで仲良しのカエルと共に暮らしていたが、カエルはカオスエメラルドを飲み込んで失踪。愛用のロッドとルアーを手に、ビッグはカエルを求めて旅立つ。目的は、このカエルを“釣り”で見つけだすこと。

シューティングを行う戦闘ロボ

Dr.エッグマンが作った戦闘用ロボ、E－100シリーズの2番機。エッグマンの命令には絶対服従が課せられているのだが…。目的は不明だが、“シューティング”を行いながらゲームを進めていく。ソニックたちの、敵なのか味方なのかも不明。

新キャラ E102“ガンマ”

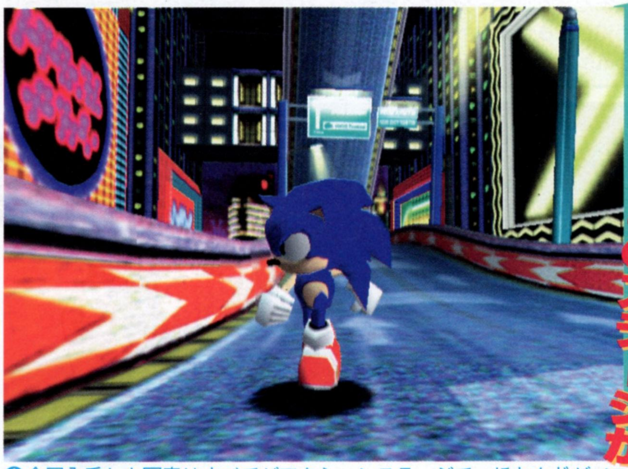
基本システム2

ステージ構成とゲームを盛り立てる演出

続いては、現在判明していることからまだ開発陣の頭の中にあるものまで、演出面を含めたあらゆるシステム部分について探りを入れていく。

アクションステージとアドベンチャーステージ

今までのシリーズはアクションステージだけの構成になっていたが、『アドベンチャー』では大きくわけて2つのステージが用意されている。1つが操作するキャラにより遊び方が異なる“アクションステージ”で、もう1つがRPG要素を含んだ“アドベンチャーステージ”だ。アクションステージは、各キャラごとに、シューティングが行われたり、釣りが行われたりする場所のこと。一方アドベンチャーステージは全キャラ共通の場所で、街が存在したりその中の人と話したりすることができる。またここでは、ステージ上の隠れた物体や人物を見つけるという、探索・発見する場所でもある。



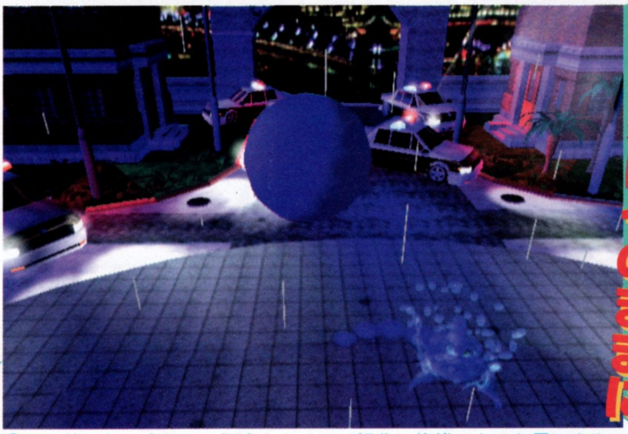
各キャラごとのステージが

⇧今回入手した写真はすべてがアクションステージで、ほとんどがソニックのもの。ソニックはアクションというように、そのキャラごとの構成になる

アナログコントローラ専用の操作・攻撃方法

2Dから3Dになったことで、操作方法も劇的な変化を遂げている。ドリームキャストではアナログの方向キーが標準装備されるので、操作はアナログ専用となり、微妙な操作が可能となる。そのほかのボタンはジャンプボタンとアクションボタンの2つのみ。3Dになっても難しくならないようにと、できるだけ操作系統は簡略化されている。ちなみに、アクションボタンとは、各キャラごとの特殊動作を行うことができるのだ。

⇧マルコンをより進化させた、アナログキー



爽快感はそのままに

⇧縦と横に加え奥行きの概念もあるので操作は複雑になると思いきや、昔の爽快感を損なわないような簡単なものにするとのことだ

しゃべるようになったソニックたち

演出面でパワーアップした点として、まずはソニックたちがしゃべるようになったことが挙げられる。しかも彼らがしゃべるのは日本語。音声量はアクションゲームの妨げにならないようにと、必要最低限程度しか入れられない。それでも、ストーリーがわかるぐらいの量は挿入されるとのことだ。

⇧イベントシーンだけでなく、かけ声なども聞けるかもしれない

SONIC TEAMは語る② ステージ構成と操作方法

続いては、ステージ構成について、デザイン全般のディレクションを行っている星野氏にお話を伺った。

——アドベンチャーステージとアクションステージの違いは何ですか。

星野 基本的なマップ構成が違います。例えば、ソニックのアクションステージはスピード感を楽しむところなので、長いマップ構成になっています。逆にアドベンチャーステージは限られた箱庭的なマップの中を、この裏には何があるのかなという、マップを理解することが楽しい構成になっています。イベントですとか隠し要素の探索・発見なんかも、ここで行われるんです。

——アクションステージは、キャラごとのステージがあるんですよね。

星野 そうです。アクションステージはそれぞれのゲーム目的に応じた構成になっています。逆にアドベンチャーステージは、全キャラが行ける場所になっているんです。

2Dから3Dに変わって操作性はどう変化したのか、プログラマーの片野氏に聞いてみた。

——ボタンは2つしか使わないとのことですが。

片野 ソニックに限って言えば、ジャンプボタンだけである程度のアクションをこなします。もう一つのアクションボタンは、主にスピンダッシュを使うためのものです。ほかのキャラの場合、そのスピンダッシュに相当する部分が、それぞれの技になります。スピンダッシュをできるのはソニックだけですから、ほかのキャラは空を飛んだり滑空したりと、違うアクションをするんです。

——3Dなので、ソニックのスピンアタックを敵に当てるのは難しいと思われるのですが。

片野 実はホーミングするので簡単なんですよ。今までの『ソニック』ってポン、ポン、ポンと連続で破壊する気持ち良さがあったと思うんです。それは今回3Dになっても損なわないようにしています。

「A－LIFE」の進化版を搭載

ゲームを盛り上げる演出として「A－LIFE」も『アドベンチャー』に搭載される。このA－LIFEとは、ソニックチームが約2年前に発売した『NiGHTS』に組み込んだシステム。「ナイトピアン」と呼ばれるキャラに触ったり敵から救ってあげることで、増殖したりBGMに変化を与えたりと、ゲーム中のさまざまなところに影響を与える、人工知能プログラムだ。『アドベンチャー』では、さらにパワーアップしたバージョンが搭載されるということで、何でも一体一体のキャラに愛着が持てるようになるということだ。

⇧画面は『NiGHTS』。ナイトピアンのような特別なキャラが出るのかな？

さらにビジュアルメモリとの連動も構想中

A－LIFEに伴ったことで、ビジュアルメモリとの連動も検討されている。ドリームキャストならではの趣向といえることで、ビジュアルメモリにA－LIFEのキャラを入れ、いつでもどこでも育てられるのである。それ以上のところは未定の部分が多いが、ビジュアルメモリの持つ最大の特徴は"通信機能"。『NiGHTS』でいうナイトピアンのようなキャラを育てて、友達同士で対戦といったことや、配合からの新種を生ませるといったことができるのかもしれない。

⇧ドリームキャストならではのシステム。早く詳細が知りたいものだ

⇦ビジュアルメモリの特徴を考えると、やはり育成の対戦ものになる？

本編以外の遊び方も充実

アクションステージのギミックとして、通常の遊び以外のゲームもいくつか用意されている。これは、いわばおまけともいえるものなのだが、それでも制作にはかなりの力が込められている。何でも、これだけでも1つのゲームとして成り立つ出来だそうだ。

その中で今回紹介するのは『3』にもあったスノーボード。眼前に広がる白銀の世界に、いろいろなトリックを決めながら進めていく、『ソニック』ならではのスピードと爽快感を追求した遊びだ。

⇧⇨豪雪のなかで進めていったり、雪崩に追われたりもする

⇧雪面を下りながらいろいろなトリックを決めていく、まさに既存のスノーボードゲーム。ゲーム性や操作性だけでなく、多彩なカメラワークにも注目

オープニングシーン

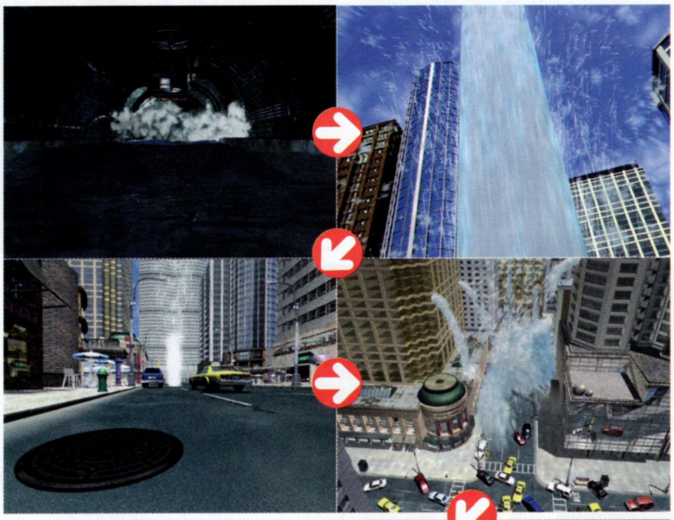
平和な街を襲う大洪水 その裏にある男の影が

ソニックたちの冒険は、どのような事がきっかけとなって行われるのだろうか。ここでは『アドベンチャー』のストーリーの流れをみていくことにしよう。

惨事を引き起こすのは水の怪物

『ソニック』シリーズでは欠かすことのできない、無限のパワーを秘めた7つの“カオスエメラルド”。『アドベンチャー』でも、このカオスエメラルドを巡り、ストーリーが展開される。もちろん今回も悪さをたくらむのは、悪の天才科学者Dr.エッグマン。彼の野望を打ち砕くため、ソニックが立ち上がる。

ストーリーを示すムービーでは、平和な街が大洪水に襲われる。マンホールを吹き飛ばし、街を飲み込む大洪水。そしてそのあとに、謎の怪物が現れ…。果たしてこれが、Dr.エッグマンの仕業で、彼のもくろむ野望の一部なのだろうか。



⇧⇨平和な街を襲う大洪水と謎の怪物。果たしてこれは誰の仕業なのだろうか？

ソニックの前に現れる未知なる敵カオス

ゲームの冒頭では、ソニックとDr.エッグマンが送り込んだ謎の液状生命体“カオス”との戦いが行われる。このカオスは、『アドベンチャー』のストーリー上、かなりの重要キャラ。この場だけに限らず、このあと何度もソニックの前に現れると思われる、重要な存在だ。その強敵との戦いが、オープニングでいきなり行われることに。果たして戦いの結末は？

⇧液状生命体のカオス。自由に体を変形させることができる

⇧カオスはカオスエメラルドを与えるたび、変身していく

⇧エッグマンの野望を打ち砕くため、カオスと戦う

Dr.エッグマン 悪の天才科学者

悪の超天才科学者。謎の液状生命体を使って街を破壊し、そのあとにエッグマンランドの建設をもくろんでいる。メガドライブ版の1作目から登場している、おなじみの悪党キャラ。

オープニングストーリー

ある日ソニックは、久々に戻った街で謎の液状生命体と出遭う。悪の天才科学者Dr.エッグマンの高笑いが響く。

「ムハハハ、ソニック！　そいつはカオスエメラルドを与えるたび、強力に変身していくのだ！　こいつを使って街を破壊し、そこにエッグマンランドを建設してくれる！」

「そんなことは、させないぞ!!」

友情と勇気を胸に秘めて立ち上がるソニックと、エッグマンとの壮絶なバトル！　無限のパワーを秘めた7つのカオスエメラルドを巡る、ソニックと仲間たちとの冒険が幕を開けた。6つの冒険の末に迎える真のクライマックスとは!?

アクションステージ

多彩に用意された冒険の場となるステージ

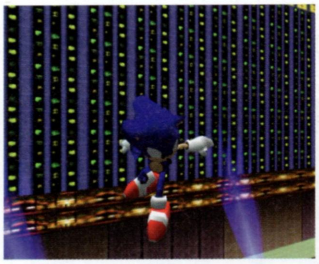
『アドベンチャー』では多彩なステージも大きな見所となっている。ここからは、ソニックのものを中心に、そのバリエーション豊かなステージを紹介していく。

ソニックのための高速スピードエリア

『ソニック』シリーズの醍醐味は、何と言ってもスピード感あふれるところ。この高速ステージは、一見レースコースを思わせる場所。まさに、ソニックのために作られたといえるステージだ。

➡コース表示が出ていたり、コース幅が狭かったりと、思いきり高速で走れそうなステージ

⬅➡ステージ中には、ビルが立ち並んでいたり、噴水があったりもする



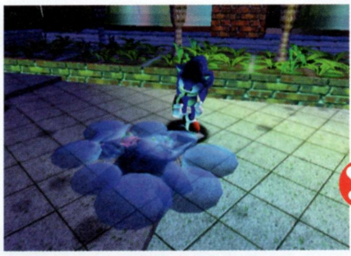
⬆3Dなので、前方と後方と側面だけでなく、上下もフルに活用

⬆パトカーのようなものに追われているようだが、これは敵なのかな？

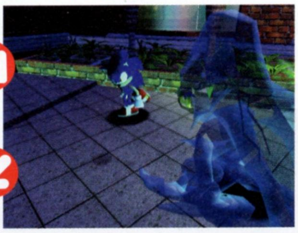
➡ステージ上を疾走するソニック。このステージでは、ものすごいスピードを出せそう。もしかしてここでは、タイムトライアルみたいなこともできたりして!?

⬅カオスはいろんな攻撃でソニックに襲いかかる

⬆➡遙か上空に駆け登り、腕を伸ばしたり回転攻撃をしたりしてくるカオス



⬅たとえカオスに攻撃を当てることができたとしても…



⬇一瞬にして体が液状化して、散らばってしまう

⬆そしてまた、元のとおりに再生してしまう。普通に戦っては、カオスを倒すことはできない!?

倒すことは不可能!?

カオス

カオスエメラルドを与えられるたびに、強力に変身していくという謎の液状生命体。攻撃されても体が液状化し、また再生する。『アドベンチャー』の重要キャラ。

進化しつづける最強の敵

取材旅行の成果がここに、遺跡エリア

ソニックチームが南米の古代遺跡を取材旅行したということは、前号でお伝えしたとおり。その取材をもとに作られたのが、この遺跡ステージだ。石の表現や風景などにその成果が表されている。

このステージは遺跡やジャングルのような場所。アイテムボックスも存在する

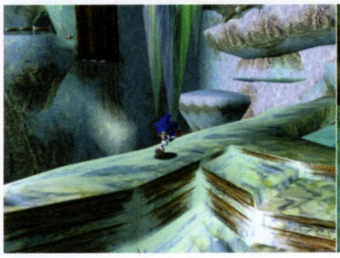
取材旅行を生かして作られたステージ

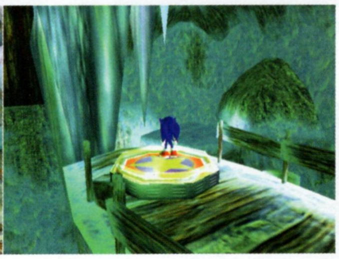
風景や石の質感などは取材旅行のたまもの

地形効果がある風ステージと雪山ステージ

この風ステージと雪山ステージでは、風や雪による地形効果を受けそうな場所。雪山ステージにはスノーボードが用意されていたりと、ここにはいろんなギミックがありそうだ。

何やら高い場所にありそうな風ステージ





この雪山ステージでは、スノーボードも楽しめる

Dr.エッグマンのいるエッグキャリア

Dr.エッグマンの空中要塞で、あとあとアドベンチャーステージへと展開するエッグキャリア。戦艦の中は、エッグマンの趣味か、スロットマシンのような部屋やビーチのような部屋が存在する。

空中に浮遊する巨大戦艦

戦艦内は、エッグマンの趣味に合わせたコーディネイトがなされている

戦艦に乗り込む前は、テイルスと一緒にシューティングをするシーンも

SONIC TEAMは語る③ それぞれのステージ

多彩なステージについて、ディレクションとメインプランナーを担当している飯塚氏にお話を伺った。

――各キャラごとに用意されているアクションステージは、ほかのキャラで行くことはできないんですか。

飯塚　6人のキャラはまったくゲーム目的が違いますし、みんなアクションも違うんです。ですから、ソニックが行った場所に、ほかのキャラが必ずしも行けるというわけではありません。違うキャラのマップを一部使用していたりはしますが、マップ全体としては、そのキャラ専用の遊びをさせるマップとして作っています。マップ自体の構造は、そのキャラの特性にあわせて作り変えているんです。

――各ステージのボリュームはどれくらいあるのでしょう。

飯塚　それはキャラによりだいぶ異なります。ステージ構成も違いますから、必然的にステージボリュームも変わってくるんです。

――ステージは、一定の順序で訪れるのでしょうか。

飯塚　今回『アドベンチャー』と名乗っているとおり、シナリオがちゃんとありますので、基本的にそれに沿ってゲームは展開していきます。ただ各キャラごとに、ステージ構成ですとかステージの順番はまったく変わってきます。

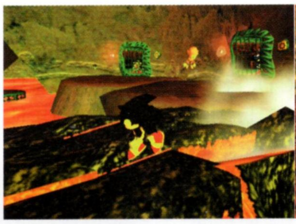
――1ステージで何度も遊ぶことはできるのですか。

飯塚　もちろん可能です。何らかの形で、1度遊んだマップを何回でも遊んでもらえるように工夫しています。A－LIFEもそのうちの一つです。ステージにはちゃんとした遊びの定義は持たせていますけど、その持たせているバリエーションがあまりにも多いので、自由度はかなり高いのではないでしょうか。

さまざまな仕掛けが施された山岳ステージ

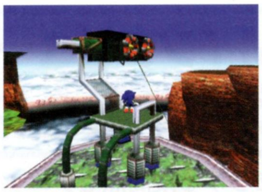
山の外側だけでなく、内側にも進入できるようになっている山岳ステージ。足場の狭い火山地帯やはしごのような場所など、微妙な操作が要求される、アクション性の高そうな場所だ。

火山の中と外を探索するステージ



至る所にリングが見える。それにしても、足場はかなり悪そう

機械仕掛けのような場所も、なかには用意されている

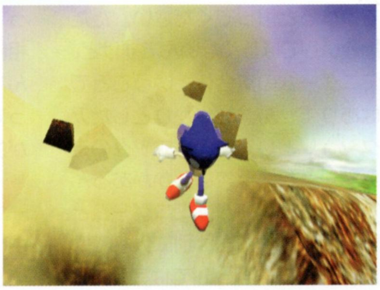


乗っているのはゴンドラ？

石像が火を噴くような仕掛けもある

ステージ中にはいろいろなギミックがあるようだ

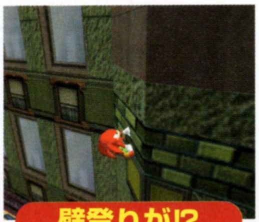
ジャンプすると、そこにはリングとともに新たな場所が広がっている



突然足元が崩れたりもする

仲間たちのステージもちょこっとだけ紹介

テイルスやビッグなどのステージも紹介。一見ソニックとの違いはなさそうだが、各キャラの特技やその場の状況などが映し出されている。なかには複数キャラが出ている場面もあるが…？



ビルを壁登りするナックルズ。『3』での能力は今回も健在

ナックルズ。自慢の拳でパンチ。コンボで敵を倒しているところ？

空を飛ぶことができるテイルス。ソニックを追っている？

何かに向かってレーザーのようなものを出しているようだが

恐竜のような骨がある場所を訪れるビッグ

見たところ釣りをするような場所ではないが…

雪山ステージでも釣りをする？

なぜ3人一緒!?

なぜ3キャラが一緒に。何が起こるのか

SONIC TEAMインタビュー
未来基準を示す作品とは

最後に、『アドベンチャー』のあらゆる疑問点をソニックチームにぶつけてみた。彼らが未来基準という言葉で置き換える、そのゲームの実力はいったいどれくらいのもなのか。5人の制作陣に、その内を伺ってみた。

6本のゲームが1つになったもの

──操作キャラにより、遊べる内容が変わるということですが。

中　基本的に大きな6つのゲームで遊べると思ってください。ただ勘違いしてほしくないんですけど、ミニゲームの集合体ということではありません。しっかりとしたアクションとしての、ソニックの走りですとか、探索なんかがあるんです。ミニゲームはミニゲームとして、また本編とは別に入れていますしね。内容としては、6つのゲームがそれぞれ1本のゲームとして成り立つぐらいの出来と思ってください。

──6本のゲームがそれぞれ単体としても勝負できると？

中　できます。釣りだけでも十分できます。『ソニック』は基本的に全部速かったり、わりとせかせかしているところがありますので、調和をとるためにも、今回ゆっくりめの、釣りみたいなものもいいんじゃないかということで、ビッグを入れたんです。

──でも釣りって意外ですよね。

中　最初みんな「え」って言いたげで（笑）。それでも僕がやろうよって言って、いろいろとみんなで相談しあったんです。確かにいろんなことができる方が楽しいよねって。そんななかで、ビッグたちが生まれたんです。

──ビッグのステージだけでも、一つのゲームなんですよね。

中　もちろん。

──それぐらいのものが6キャラ分ですから、作るのにはかなり苦労したんじゃないですか。

全員　それが大変なんです。

片野　今までずっとサターンで出さないで、「ソニック」というキャラをちゃんと作れるまで温存しておいたんです。ですから、妥協は一切せず、今まで待ち続けてくれたファンを満足させる出来に仕上げる必要があるんです。多分プレイしていただけたら、やりすぎだろうと思うんじゃないですか。ソニックのものだけでも、間違いなく1本のゲームですからね。

──そうなると、釣りやシューティングといったところの出来が気になるのですが。

中　いいものは、あとから作った方がクオリティが上がりますので、わかっているところから先に作っていっています。ですから釣りの部分は、今作り込んでいるところです。ただ、今までソニックチームとして何本もゲームを作ってきましたので、それの集大成として、今までのノウハウを詰め込んでいます。ですから、みなさんの期待を裏切らないものに仕上がりますよ。

──完成度にすると現在どれくらいできているのでしょう。

中　パーセント的な表現は、現状ではできないのですが、かなりできていると思っていただいてかまいません。

深みのあるストーリー 先の気になる展開

──ストーリーも各キャラごとのものがあるそうですね。

中　ええ。6人分のストーリーがちゃんとあります。最初はソニックしか選べないんですけど、ソニックで進めていってテイルスと会うことで、テイルスが選べるようになります。それでテイルスでプレイすると、何でそこに行ったのか、それからどこに行くのかといったことがわかるようになるんです。つまり、それぞれの違った視

6本のゲームを一つにしたようなもの

点から見せることで、よりストーリーに深みを持たせているんです。

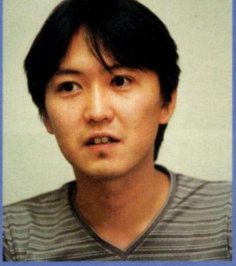
飯塚　ただ、深みを持たせると言っても、それほど展開的に複雑なものにしているわけではありません。アクションゲームとして、先の展開が気になる、次のステージを遊びたくなるように、シナリオを盛り上げていっています。また、6キャラ遊んでいただくために、それぞれのシナリオを理解するとちょっとした謎が見えてくるみたいな展開も、ストーリーに取り込んでいるんですよ。ですから、ストーリーを進めていく上で、みんなの関係やキャラの個性がどういうものなのか、ちゃんと伝わってくれればいいなと思っています。

──1つのストーリーは、どれくらいの時間でクリアすることができるのでしょう。

星野　キャラにより難易度も違いますし、ステージ構成やステージボリュームも変わってきますので、みんな同じくらいというわけではありません。ですから、比較的に短い時間でクリアできるキャラもいれば、エンディングまでかなりの時間がかかるキャラもいます。

プロデューサー
中　裕司氏

ソニックチームのリーダー的存在で、全作品通して全般的なプロデュース作業を行っている。



ディレクター・プランナー
飯塚　隆氏

ディレクション、およびメインプランナー。ゲーム全体の企画を、とりまとめている。

アートディレクター
星野　一幸氏

デザイン全般を扱っているアートディレクター。ステージマップなどの全般的なデザインを行っている。

デザイナー
上川　祐司氏

キャラクタ全般のデザイナー。今回リニューアルされたキャラを含めた、すべてのキャラデザインを担当。

プログラマー
片野　徹氏

ドリームキャストで実際に動くようプログラム作業を行っている、メインプログラマー。

次世代ゲームのクオリティ

——グラフィックはかなりきれいですけど、だいぶ手間がかかっているのではないでしょうか。

片野　ドリームキャストというのは、ソフトの作りやすいハードを目指して開発されたんです。ですから、これだけのボリュームでもそれほど大変ではありません。デザインやプログラマーのツールもそうなんですけど、格段に今までより作りやすくなっていますよ。

——ということは、少ない労力でもかなりの出来になるということですか。

星野　やれることがサターンよりも増えていますので、より高みに上れるようになっているんです。その部分をどこまでこだわっていくかでクオリティも変わってくるので、結局は多くの労力をつぎ込むことに代わりはありません。

中　昔はサターンだと、ハードの制限上でできる限界があって、すぐそこで終わったんです。ですがドリームキャストになっていくらでも作れるようになったり、作りたいと思ったことが何だってできるようになったので、いつまでも作ってしまうんですよ。

星野　あとでこれがやれるというのがわかったりすると、前に作ったものでもいじり始めたりして、結局終わらなくて。

中　ただ、現段階でドリームキャストの基準というのが、何となく見えてきたなという感じではあります。最初の方に作ったものはすべて没にしていますし、内容の方はいい感じに仕上がってきています。このゲームで未来基準という言葉を使っていますけど、本当にその言葉に恥じないようなクオリティになってますよ。

飯塚　ステージの構成やエネミー一つ取って見ても、昔と比べてレベルが全然違いますから。

——そういえば、スノーボードのゲームもすごいですね。

中　そうですね。スノーボードだけのゲームも発売されていますが、それらと比べても遜色のないようにがんばっています。

上川　すでにかなりのおもしろさなんですけど、絶対中途半端にしたくはないので、未だにいじっていたりします。

中　僕らは日々、ずっとこのレベルでゲームを作っていますので、周りのゲームがあまり気にならなくなっているんです。全然違う、1歩先を行っているという感じで。

片野　やはりセガのドリームキャスト第1弾ソフトとして出す以上は、セガが保証するクオリティになっていなければいけないんです。1年先でも2年先でも、第一線でいけるようなクオリティにしたいと思っています。

その出来に確かな手応えを感じたようで、皆さん終始余裕の笑顔だった

1年先でも、第一線で争えるようなクオリティを目指しているとのことだ

未来基準のゲームと自信の持てるその内容

——みなさんの考える『アドベンチャー』のポイントは？

星野　カオスという液状の生命体は非常に特徴があって、いい感じに仕上がっているのでぜひ見てもらいたいです。プログラマーも一生懸命がんばっていますし、お話のキーになるキャラでもありますから。あと、アドベンチャーステージのステーションスクエアという街には、本当の一般人が歩いているんです。この人たちは、いわば僕ら自身なんですけど、その同じ空間でソニックに出会う、僕らとソニックが実際に出会うというところを、実際に感じていただけたらと思います。

片野　プログラム的なところはプレイしていただかないとわからないと思いますけど、やっぱり『ソニック』シリーズの一番の特徴である、スピード感と爽快感を味わってほしいですね。

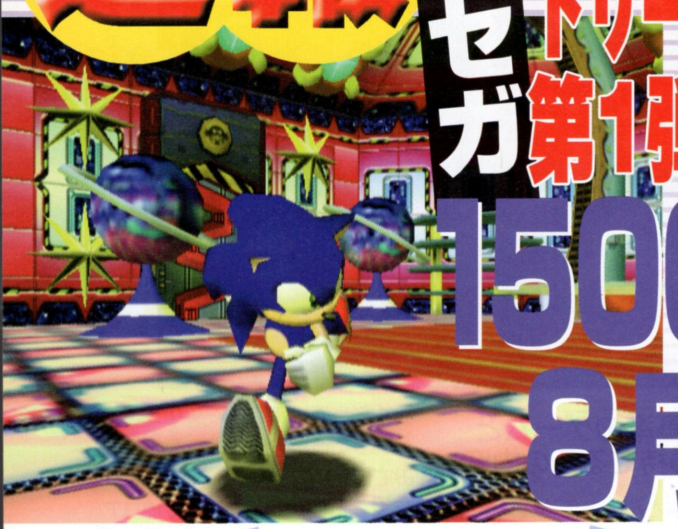
上川　今回ソニックたちがしゃべるようになったんですけど、思った以上に新鮮な印象を受けます。表情自体を崩しながらですとか、トゲを動かしながらしゃべるんです。今までの『ソニック』では割合決まったポーズの絵というイメージが多かったので、それがいい感じに崩れていて、すごくおもしろくなっています。ですから、そういった彼らのやりとりを、ぜひみてほしいですね。

飯塚　とにかく遊びやすい3Dアクションゲームというのを、ちゃんと作ろうと思っています。コントローラを持って一から十までですべて説明しなくても遊べるゲームを。難しいルールを強要されるのではなく、本当に楽しんでもらえるアクションゲームというのを実現しようと思っているんです。そのほか、ダイナミックに演出をしたり、スピード感を損なわないために、常に進行方向を見せてあげたり、演出面でもいろいろと工夫しています。できることはすべてやっていますので、ぜひ1度手にとってプレイしてもらいたいです。

中　ソニックチームとしては、約4年ぶりに『ソニック』を作っています。リニューアルもしましたし、アクションゲームに触れたことのない人にも、触っていただける内容となっています。また、アドベンチャー要素ですとか、ストーリーのボリューム感、さらにはステージのバラエティさでありますとか、スケール感など、全体的なところも未来基準として世に送り出せる作品となっています。ソニックチームが作るアクションとして、『ソニック』の最新作として自信を持っていますので、ぜひみなさんにプレイしてほしいです。

未来基準という言葉に恥じないクオリティになっています

速報 セガ ドリームキャスト第1弾タイトル SONIC ADVENTURE™



15000人が酔いしれた 8月22日のひととき

『ソニック アドベンチャー』に寄せる期待 新生『ソニック』お披露目

会場となった東京国際フォーラム・ホールAは、約5千人を収容できる巨大会場。しかし1回目の開場が行われた10時には、すでに8千を越える長蛇の列が。そのあとも発表会に訪れる人が絶えることはなく、結局この日、公演は全部で3回行われた。

延べ1万5千人を動員した観衆の中で、一番早く訪れた人が並んだ時刻は、前日の15時。報道関係者に関しても、海外から来ていたり、普段ゲームを取り扱わない新聞社やTV関係の姿もあった。

これらはゲームの発表会として、異例ともいえる。しかしこの盛況ぶりには何の不思議もなく、純粋にセガとドリームキャストに対するユーザーの思いと、期待の高さが表れた結果なのかもしれない。

←↑関東近辺だけでなく、遠路はるばる訪れる人もいた。また、湯川専務と秋元康氏も

入交社長のあいさつで切って落とされた幕

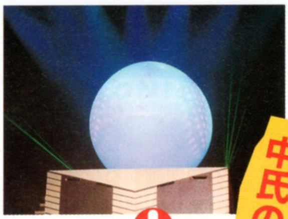
まず流されたドリームキャストの入さんデモ。そのあとに、「私が実物の入交です」と社長がその姿を現すと、会場はしばらく、入さんコールで盛り上がった。一瞬の間をおき、この日に制作発表会を行える喜びを言葉に表した社長。盛大な発表会の幕は、社長のこのあいさつにより切って落とされた。

↑社長は、ドリームキャストの性能をビデオとあわせて解説してくれた

中氏の登場で会はいよいよ核心へ

続いては、プロデューサーの中氏がゲーム内容を説明。「ドリームキャストに触れたとき、一つの核心を持った。これで、私の思い描いていたデジタルエンターテイメントの未来基準を、みなさんにお見せできると。それが、現実になったのが今日であり、今なのです」という言葉を皮切りに、ゲームについて語ってくれる中氏。取材旅行のことからゲームシステムに至るまで、説明をしてくれた。

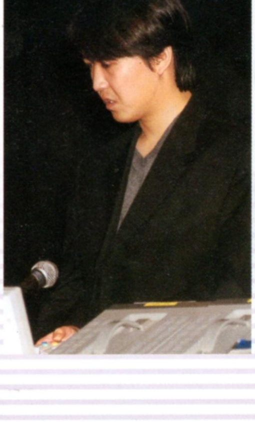
その後、実機でのプレイ画面も披露するサービスぶり。もちろん観衆の目は、画面に釘付けとなった。そこで我々は、多彩で親切な演出と新たな遊び、そしてより増していたスピード感を目の当たりにしたのである。



中氏の登場

→風船の中から、ど派手な登場を見せた中氏

↑クリス・ペプラー氏と浜家有文子さんが司会を務めてくれた



←↑実機のプレイでステージクリアまでを見せてくれたのは、ディレクターの飯塚氏

制作発表会

ドリームキャストの発表から約3ヵ月が経った8月22日。この日、ついに、セガのドリームキャスト第1弾タイトル『ソニックアドベンチャー』の制作発表会が行われた。多くのユーザーが待ちわびたこの1日、観衆の誰もが我を忘れたこのひとときを、誌上でレポートしていく。

応援に駆けつけたせがたと共にフィナーレ

ゲームの説明が終わると、制作発表会に訪れたみんなの声を録音して、ゲーム中に使用するという企画が観衆を待っていた。そのアナウンスとともに、せがた三四郎こと藤岡弘氏が登場。会場のあちこちからせがたコールを受け、自分が音頭取りになることを告げる。彼の声にあわせ「ソーニック！ソーニック！」という声援が会場にこだました瞬間、みんなのボルテージが高まり、発表会はフィナーレを迎える。最後に、バンドによるエンディングテーマの演奏が行われ、10月の10～11日に開催される東京ゲームショウで、実際にプレイできるという告知とともに、発表会は幕を閉じた。

⇧⇨彼の音頭で、5千人が一体に。中氏ともがっちり握手

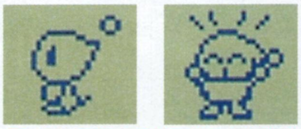
⇦最後はソニックと湯川専務も現れ、みんなでポーズ。生まれ変わったセガの姿が、ここにはあった

発表会でわかったA-Lifeの新真実

発表会では、A-Lifeの新事実も発覚した。右にいるのが、A-Lifeで影響を受ける“チャオ”というキャラ。ソニックたちがいろんなことを教えたり、一緒にどこかにつれていくことで、さまざまな遊びを覚えて進化していく人工生命体だ。もちろんこれを、ビジュアルメモリで持ち運ぶこともでき、外で育てたり、友達のチャオと交換したりもできるのである。

⇧実際のビジュアルメモリに、ソニックとチャオの姿が！

⇩体の色は数種類。戦闘・友好タイプなんてものもあったりして!?



⇧ビジュアルメモリではこんな感じ

ドリームキャストの発売日と同時発売の可能性

発表会が終わった直後、入交社長と中氏への質疑応答が行われた。

――『アドベンチャー』は本体と同時発売されないのですか。

中　同時発売を目指してはいます。ただ、クオリティ優先でいきたいので、それを考えると厳しい状況にあるのが現状です。ですから年末発売という形にさせていただいていますが、現在スタッフ一同がんばって制作しています。

――肝心のドリームキャストは、11月20日に発売されますか。

入交　私どもは、50万台そろったところで発売しようと考えています。新チップの採用に伴った不確定要素がいろいろとありますが、現時点では大丈夫です。

――同時発売を予定しているタイトル数と、その発表時期を教えください。

入交　現在7～8タイトルが、同時発売に向け動いています。それらの発表は、10月に予定されています、セガ・ニューチャレンジカンファレンスで行います。

⇧発表会後、入交社長と中氏が報道関係者の質問に答えてくれた

超レア『ソニック』グッズをプレゼント!!

発表会に行けなかった人に朗報。何と、この会場でしか手に入らない、プレミアムものグッズをプレゼント。グッズは、プログラム、Tシャツ、ポストカードの3点。ほしい人は、P159にある応募のきまりをよく読んで、「ソニックのグッズほしいぜ」係まで。その際には、ほしいグッズの明記もお忘れなく。締め切りは9月10日必着。

⇧ゲームのことがわかる、よくできたプログラム。レア度S

※プレゼント商品の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

ハドソンが贈る 個性的なメカ & "遊ぶ"楽しさ

エレメンタル・ギミック・ギア

ハドソンが放つ、アクションの楽しさにこだわったA・RPG『ELEMENTAL GIMMICK GEAR(以下E.G.G)』。第1報となる今号では、大量の画面写真からその世界観などに迫ってみよう!

発売日	'99年春	CD枚数	1枚
発売元	ハドソン	複数プレイ	1人用
開発元	ハドソン／バースデイ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	ビジュアルメモリ	プレイデータ
ジャンル	アクションRPG	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60% (8月18日現在)

CG ムービー

独特の世界観やストーリーを盛り上げるために欠かせないCGムービー。オープニング以外に、ゲーム中の要所にも挿入される。

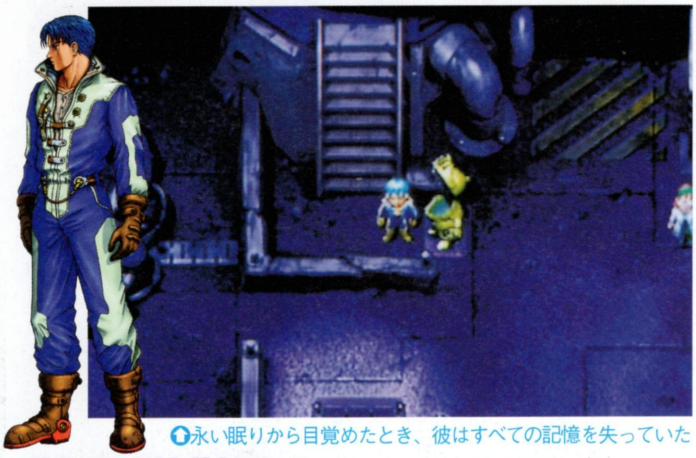
©HUDSON SOFT／BIRTHDAY

にこだわったA・RPG（アクション）

失った記憶を求めて、眠れる男は「E.G.G」に乗りこむ

古代の巨大遺跡から発掘された奇妙な物体「E.G.G」。プレイヤーはこのメカを操り、引っぱる、投げる、スピンするなどのさまざまなギミックアクションを駆使して、迫りくる敵を蹴散らし、難解なトラップを攻略していくのだ。

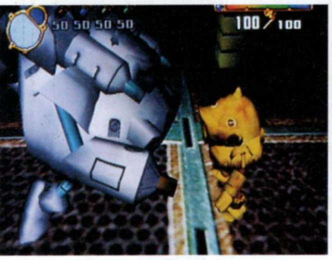
主人公は「スリープマン」と呼ばれる、E.G.Gの中で眠り続けていた男。フォグナの異変（P89参照）のさなかに目覚めた彼は、かつて自分とともに発掘された物体に乗りこむ。失った記憶とフォグナ増殖の謎を解明するために…。



⬆永い眠りから目覚めたとき、彼はすべての記憶を失っていた

敵を蹴散らし

⬇アクションを駆使して、トラップを攻略。A・RPGの醍醐味だ



⬆DCの機能をフルに使った3Dポリゴンボスバトル

トラップを攻略

冒険の先には何が待ち受ける

⬅眼前には天高くそびえる謎の塔が。CGムービーの中にもこの塔のシーンがあるが、そこにはいったい何があるのだろうか？　物語上、何かとても重要な場所のように思えるが…

BACK STORY❶：奇妙な物体と眠れる男

トキオン暦1353年、辺境の地の巨大遺跡から奇妙な物体と、その中で眠り続ける男が発見された。研究者たちの努力にも拘わらず、男は「スリープマン」という通称そのままに目覚めることはなく、男が乗っていた物体に関しても、作動原理は完全には解明することができなかった。

➡高度な文明が滅んでから数千年後の惑星。フォグナと呼ばれる巨大遺跡からE.G.Gは発掘された

⬅E.G.G発掘シーン。操縦桿がなかったことから、「精霊の力で動いているのでは…」とささやかれた

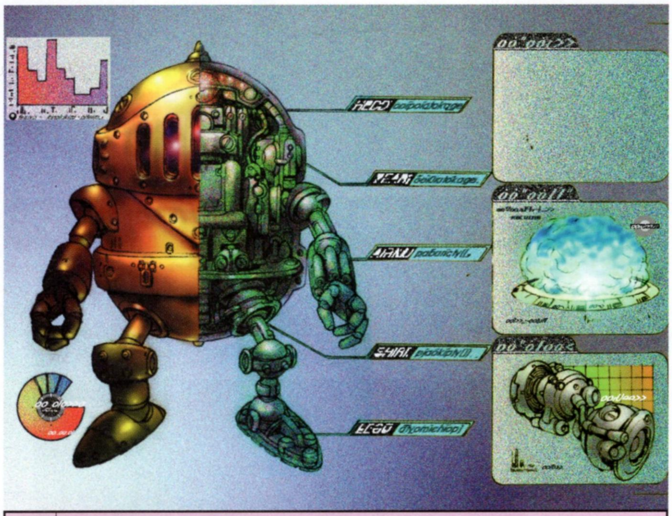
奇妙な物体「E.G.G」とはどんなヤツ？

プレイヤーの操作する、ゲームの実質的な主人公である「E.G.G」とはいったいどんなメカなのだろうか。まずはその名前の由来から。

遺跡から発掘されて以来、科学者たちが研究、調査を重ねたが、駆動装置に関しては謎だらけであった。いつしか「精霊の力で動いているのではないか」という冗談めいた噂も流れ、その言葉から、

ELEMENTAL…4大（火、水、大気、大地）、自然力、精霊
GIMMICK…特殊構造
GEAR…歯車、装置

と名付け、その頭文字をとって「E.G.G」と呼ぶようになった。



頭部	搭乗者の脳波、意識を直接読み取り各機関に伝達する。E.G.Gにおいてもっとも重要であり謎に満ちたギミックが詰まっている
腕部	4大エレメンタル（火、水、大気、大地）の力を使い分けることができるギミックを搭載。また、ユニット増設によって、伸縮する「ワイヤーアーム」の能力も付く
胴部	内部は、搭乗者が座るスペースが大部分をしめ、その保護のために装甲は厚い。腕部、脚部を収納し、高速移動形態に変形するギミックがある
脚部	頑丈な体を支えるため、見かけより強力なパワーを持つ。また、バランス能力も高く、E.G.Gの機動力の要である
全高／2.92m　本体／2.22m　重量／1.2ｔ	

⬆ゲームのイメージを表現するために造られたという1/35フィギュア。かなり精巧に造られてます

⬅ダサくて不格好、でもどこかカワイらしいメカキャラ「E.G.G」。どんな能力を秘めているのだろうか

アクションを駆使せよ

E.G.Gは物を押したり引いたりキャッチするといった、さまざまなギミックアクションを持っている。プレイヤーはこれらのアクションをうまく駆使して、フィールドマップやダンジョンの中にある仕掛けやトラップを攻略していかなければならない。まさに“楽しいアクション”にこだわったA・RPGならではという部分だ。

⬆E.G.G物を押すの図。一生懸命押している姿がどこかカワイらしい

⬇E.G.G物を引っぱるの図。「うんしょ」って声が聞こえてきそう

⬅ユニット増設によって付いた「ワイヤーアーム」の能力があれば、足場の無い場所でも渡れるようになる

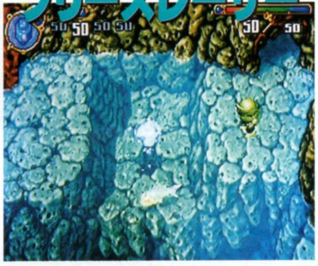
「E.G.G」の必殺技

E.G.Gは腕部に4大エレメンタル（火、水、大気、大地）の力を使い分けるギミックを搭載。これによって画面のような必殺技を使うことができる。ほかのRPGでいうところの魔法のようなこの技は、その演出もド派手だぞ。

プラズマフィールド

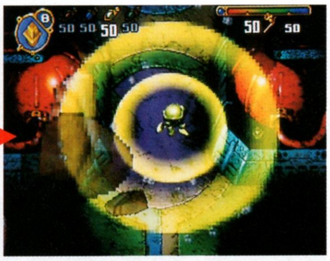
⬆周囲の敵を一瞬で葬り去る技。敵に囲まれたらこの技で迎撃だ

フリーズレーザー



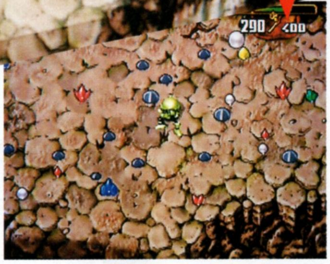
⬆水の力を使って敵だけでなく、水面をも一瞬で凍り付かせる技

ジオクエイク



⬆地面を揺るがし、大地震を起こす技。浮いている敵には効かない？

スーパーノヴァ発動！



⬆➡E.G.Gの究極兵器「スーパーノヴァ」が発動。白い光が天から降り注ぎ、大爆発を引き起こす。敵がどんなにいようと、これをくらったらひとたまりもないはずだ！

BACK STORY②：E.G.Gと人類

トキオン暦1360年、王立科学研究所の科学者たちが謎の物体を細かく調査した結果、この物体の年代測定は地層などから、今から５千年±５百年前のものと推測された。

1365年、E.G.Gは順調に分析され、その構造も分かりはじめたが、当時の技術で作ったものはオリジナルの約４倍の大きさのものだった。

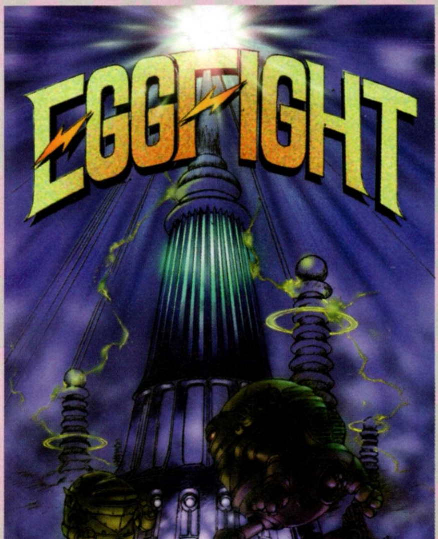
1386年、ドクター・フォマルハウトがE.G.Gシェルメタルを開発。さらに改良を重ね、小型化に成功。オリジナルと同等の大きさのものが造られ、「レプリカ１号機」と命名された。

1403年、ドクター・リーゲルによりオリジナルE.G.Gの精神操作伝達系が解明される。

1406年、E.G.Gの量産化が始まる。

1420年、E.G.Gの活躍でジャングルの開拓が進み、荒れた大地は少しずつ開けていった。

1432年、E.G.Gファイト初開催。人間同士の格闘では表現できない迫力が大衆を虜にした。



レプリカ1号機

E.G.Gの量産化

巨大なメカがリアルに動きまわる！ 3Dボスバトル

ザコ敵との戦闘はマップ上でそのまま行われるが、ボス戦に限っては3Dバトルとなる。

ハードの機能をフルにいかしたポリゴンバトルの迫力は、画面を見てもらえばわかるはず。巨大なメカがリアルに動き回り、吹き荒れる炎や飛び散る火花、舞い上がる砂煙などの細かい演出も表現されている。臨場感あふれるバトルを楽しむことができるのだ。

操作方法も2Dのときとまったく同じなので、違和感なく戦闘に臨めるようになっているぞ。

ちっちゃくたって負けないぞ!!

⬆巨大なボスメカと対峙するE.G.G.。体の大きさだけ見ると圧倒的に不利だけど、負けるわけにはいかないんだ

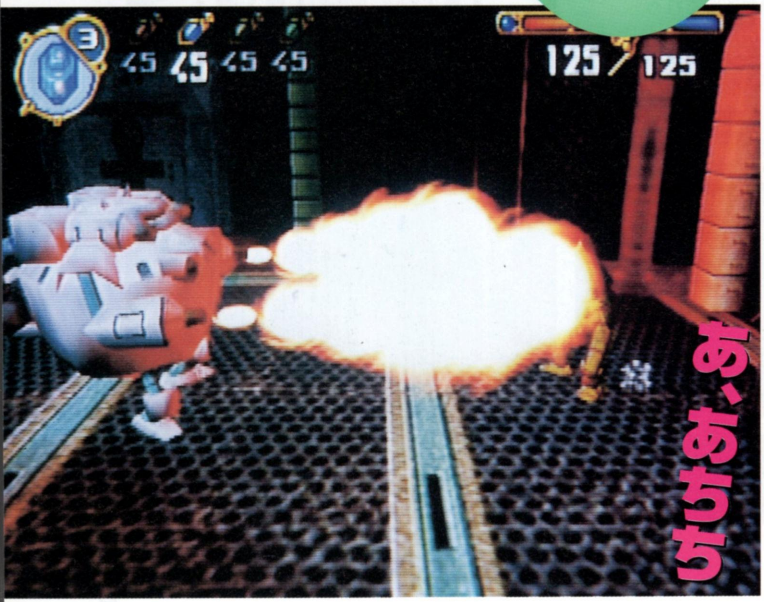
高低差

ボス戦の3Dフィールドには高低差もあり、相手によっては、地形をうまく使わなければ勝てないこともある。たとえば、上半身に弱点のある敵は、普通に攻撃しては体格差のために届かない。だから地形を利用して高い所から攻撃する、というような戦い方が必要になるのだ

表現力

巨大メカの質感や炎の表現力は、ドリームキャストというハイスペックなハードだからこそのもの。早く自分で動かしてみたいよね

体を回して体当たり！



あ、あちち

スピン

手足を胴体に収納して、体を高速回転させるスピン。高速移動のスピンダッシュ、体当たり攻撃のスピンアタックという技が使える

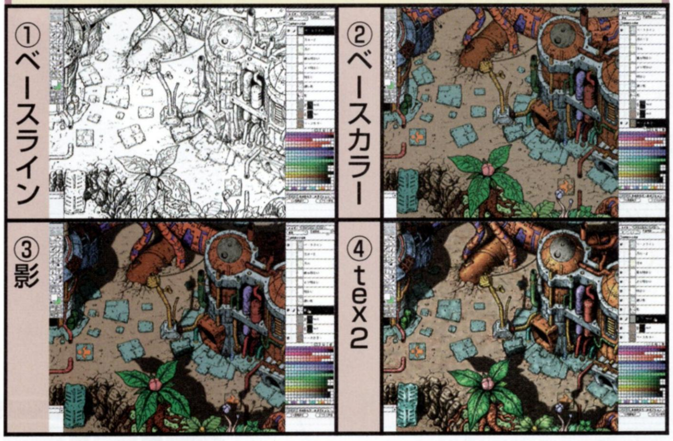
緻密に描きこまれたフルイラストレーションマップ

『E.G.G』のフィールド画面を見て何かお気づきになっただろうか？　実はこのゲームのマップはすべてデザイナーの手描きによるものなのだ。一枚一枚、手描きによるイラストレーションを画面に取り込んで、ゲーム中のフィールドやダンジョンを作り上げている。CGとは違った独特で味のあるマップに仕上がっており、世界観にもマッチしているのだ。また、ゲームをプレイするうえでも、トラップや敵の位置が見えやすい親切マップになっているぞ。

➡これは物語の始まり、イーストキオンの町（研究所前）。色鮮やかなマップが冒険心をかきたてる

フルイラストレーションマップの作業工程

ここではフルイラストレーションマップの作業工程の一部を紹介。①はスキャナーで取り込んだ原画。これに基本の色を重ねる（②）。そして建物の影の部分を黒一色で重ね（③）、建物などの凸凹感を出すためにテクスチャーを重ねている（④）。実際の工程はもっと複雑なのだが、こういった作業を重ねていってやっと１枚のマップができあがるのだ。

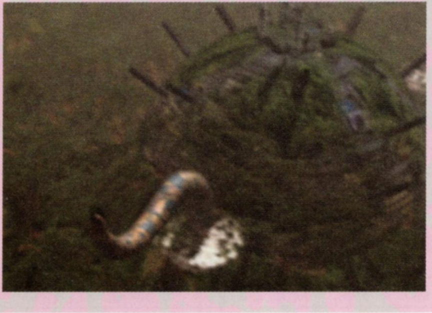


BACK STORY③：「フォグナ」の異変

トキオン暦1453年、突如、古代遺跡に異常事態が発生。遺跡の内部から、不気味で巨大な触手が次々と姿を現し、トキオンの大地を分断してしまった。また、周辺には濃い霧が立ち込め、無人E.G.Gや怪奇生物などが出現するようになった。そして、いつしかこの遺跡は、誰言うことなく「フォグナ」と呼ばれるようになったのである。

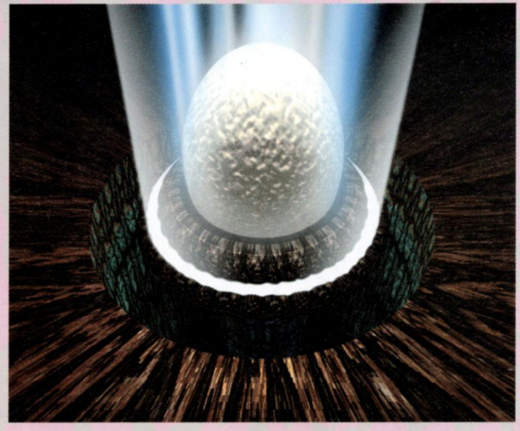
⬆E.G.Gとスリープマンが発掘されてから100年。異変は突然に起こった。なぜこのような触手が現れたのか、原因は不明。これを解明するためにも主人公は旅立つ

➡「フォグナの異変」はCGムービーシーンでも語られる。突然、この巨大遺跡から…



➡不気味な触手が姿を現し、瞬く間に周囲の森や町を襲い、見る影もなく破壊してしまった

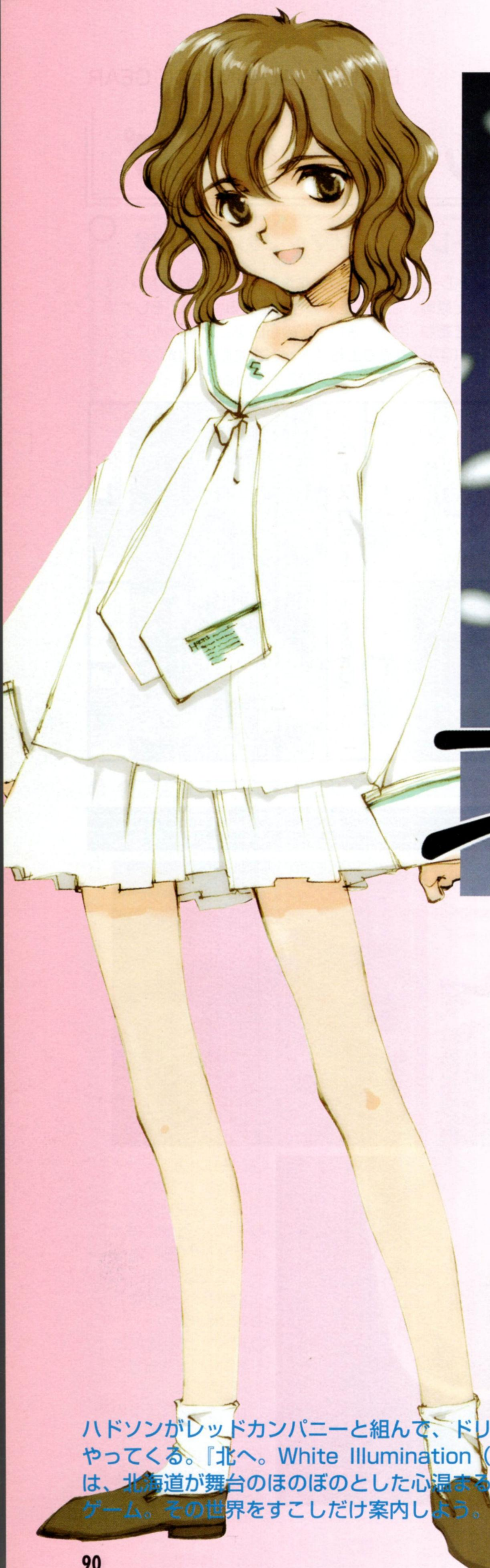
この卵は一体⁉



⬅遺跡内にある謎の卵。不気味に成長を続けるこの卵からは、いったい何が生まれてくるのだろうか。そしてここで発掘されたE.G.Gとは？　スリープマンの正体は？　謎は深まる

ハドソン&

広井王子氏プロデュースのトラベルコミュニケーション



北へ。

White Illumination

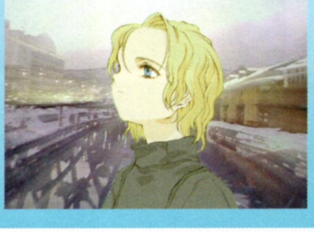
ハドソンがレッドカンパニーと組んで、ドリームキャストにやってくる。『北へ。White Illumination（以下『北へ。』）』は、北海道が舞台のほのぼのとした心温まるアドベンチャーゲーム。その世界をすこしだけ案内しよう。

『北へ。』のテーマは「大好きって言いたい」。北海道の大自然や、本州とは違う文化遺産などにふれながら、日常忘れていたものを取り戻そう、というものらしい。監修・総プロデュースは広井王子氏。広井氏の手にかかって、心温かいゲームに仕上がりそうだ。また、このゲームは「MOVE ON 北海道＝北からの声かけ運動」に連動して、北海道の魅力を全国に広める目的もあり、ゲーム中全般的に、北海道の実在する観光スポットが登場するのも魅力のひとつ。

キャラデザインはレッドカンパニー所属のNOCCHI氏。繊細ではかなげな女の子が、北の大地でキミを待っている

MOVE ON 北海道 ＝北からの声かけ運動とは？

北海道内の、新聞、テレビをはじめとする、各メディアが企画したキャンペーン。地元の企業、個人、団体、グループなどに、北海道の魅力を全国に伝えるためのアイデアを広く募集して、実現へ向け活動する、というもの。北海道に本社があるハドソンも、ゲームの面からこの運動に参加して北海道をアピールしていく方針なのだ。



実在する場所で、女の子たちと出会っていくのだ

発売日	'99年2月	CD枚数	未定
発売元	ハドソン	複数プレイ	1人用
開発元	ハドソン	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	未定	ビジュアルメモリ	未定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	？％（8月19日現在）

©SEGA ©HUDSON SOFT ©RED／広井王子 イラスト：NOCCHI

※画面はすべて開発中のものです。

レッドカンパニーの最強タッグ

北海道の観光スポットを訪れる

プレイヤーは高校2年生。夏休みを利用して、14日間の北海道旅行へ旅立つことになる。札幌各地、小樽、富良野など実在の土地を訪れながら、そこに住む女の子たちと出会っていくのだ。ゲーム自体が、北海道の観光ガイド的な存在となり、女の子たちと歩いた場所へ、実際行ってみたくなるような気持ちにさせる作品を目指して鋭意開発中。ドリームキャストの機能を生かした、実写と2Dのキャラがすんなりマッチしたゲーム画面が、今から楽しみなところ。

⬅⬇服装、表情など、いろいろなパターンの女の子たちが、実写背景とみごとにマッチしている。これはドリームキャストならではの威力

きっと北海道が大好きになる

主人公に出会い、成長していく北の街の8人のヒロインたち

各地で出会う女の子は全部で8人。それぞれに違った生活があり、歴史がある。彼女たちが、プレイヤーとの対話によって成長していくのだ。声を演じる、大谷育江さん、千葉紗子さんの2人が、ラジオで毎週金曜日、25時から30分間、文化放送（1134kHz）、「Dreamcastアワー　北へ。White Illumination」に登場、このゲームの魅力を伝えているぞ。

春野琴梨

声　：千葉紗子
学 年：高校1年
身 長：152cm
体 重：42kg
血液型：O型
趣 味：料理

主人公の親戚。主人公を「お兄ちゃん」と呼ぶ。明るく世話好きで、料理・洗濯が得意な家庭的な子。川原鮎と親友

ようこそ札幌へ。私、この街が大好きなの。だからお兄ちゃんも気に入ってくれると嬉しいな。

里中梢

声　：豊口めぐみ
学 年：高校2年
身 長：154cm
体 重：50kg
血液型：AB型
趣 味：コスプレ、ゲーム、パソコン通信

裕福な家庭で何不自由なく育ったせいか、ちょっとわがまま。絵が得意で、ゲームデザイナーを目指す

ねえ、腕組んで歩こ！今度転んだとき、道連れにしてあげるからさ。

川原鮎

声　：広橋佳以
学 年：高校1年
身 長：155cm
体 重：48kg
血液型：AB型
趣 味：カラオケ

明るく積極的な、寿司屋の看板娘。ミュージシャンを目指して、作曲の勉強を始めたところ。琴梨とテニス部に所属

ワクワクするような夢、持ってないときっと毎日がつまんないよ。

桜町由子

声	：南 央美
職　業	：自衛官
身　長	：173㎝
体　重	：55㎏
血液型	：B型
趣　味	：カメラ

←千歳の航空自衛隊に勤務している。細かいところは気にしない、さっぱりとした性格。大型バイクも大好き

批判するのも自由だし、
それで自衛隊が良くなるなら
むしろ歓迎したいくらいよ。でも、
現状はそれ以前に自衛隊について、
知らな過ぎる人が多いのよね。

愛田めぐみ

声	：大谷育江
学　年	：中学3年
身　長	：143㎝
体　重	：35㎏
血液型	：O型
趣　味	：絵葉書集め

「さよなら」って言葉は…
「またね」っていう意味だよね。

↑ちょっとドジだが、明るくけなげにがんばっている。両親が牧場を経営していて動物が大好き。琴梨と、いとこ同士

椎名 薫

趣味は読書…、こう言うと履歴書に書く
プロフィールみたいに無難で平凡だけど
実際、その通りだからしょうがないわよね。

→北海大学の付属病院で働く研修医。冷静で落ちついているため、近寄りがたい印象を与えてしまうことが多い

声	：榊原良子
職　業	：大学病院の研修医
身　長	：164㎝
体　重	：49㎏
血液型	：O型
趣　味	：ドライブ

左京葉野香

→昼間はいつも眠たそうにしていて機嫌が悪く、少し反抗的な少女。実は素直で純情。夜は実家のラーメン屋を手伝う

眼帯の理由？
世間を両目で見たくないからだよ。

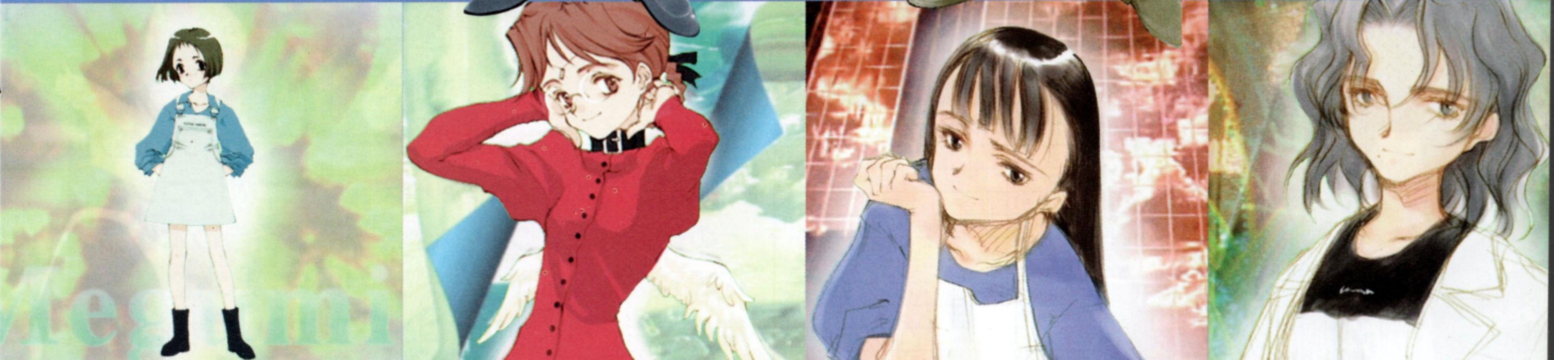
声	：川澄綾子	体　重	：50㎏
学　年	：高校2年	血液型	：B型
身　長	：165㎝	趣　味	：なし

ターニャ・リピンスキー

声	：坂本真綾
職　業	：ガラス職人
身　長	：158㎝
体　重	：45㎏
血液型	：A型
趣　味	：散歩

→小樽のガラス工房に勤めるロシア人。内気で泣き虫だが芯は強い。父親の形見のペンダントの色を再現したい

ツヴェト・ザカート…夕焼けの赤…、
私、この色をガラスで表現したいんです。
澄んでいて、暖かくて、優しい赤…。

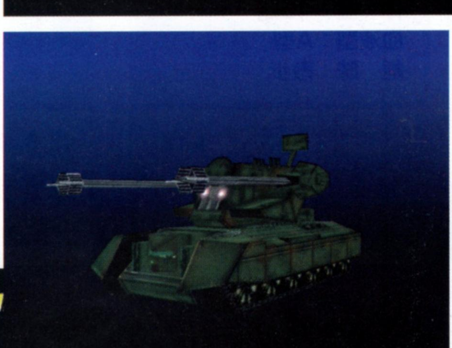


街を焼き尽くし、破壊の限りを尽くす…
そんな「ゴジラ」の魅力のすべてを

極限まで追究した意欲作!!

ゴジラ ジェネレーションズ

GODZILLA GENERATIONS



細部にわたって、こだわりを持ってゴジラの魅力を表現、またビジュアルメモリ『あつめてゴジラ』との連動など、ファンならずとも注目の本作品。正式名称も『ゴジラ　ジェネレーションズ』と決定した。そんな今回はゴジラが破壊の限りを尽くすゲーム画面を入手、そのこだわりを見ていこう。

発売日	'98年内
発売元	セガ
開発元	未発表
価格（税別）	未定
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	未定
複数プレイ	未定
対応周辺機器等	未定
ビジュアルメモリ	未定
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	?%（8月19日現在）

© SEGA ENTERPRIS,LTD., 1998 GODZILLA AND THE CHARACTER DESIGN ARE TRADEMARKS OF TOHO CO., LTD.
©1998 TOHO CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のものです。

一挙一動にこだわった ”リアル“ゴジラを見よ!!

まずは右の画面写真を見てほしい。以前に紹介したものとは異なり、本作品のメインとなるゲーム画面だ。ゲームは、このような画面で進行していくものと思われる。画面内にはゴジラ、そして高層ビルの数々が描かれている。今はまだ予想の域を出ないが、今までの情報と今回の画面写真から考えると、プレイヤーがゴジラを操って（なりきって）、目前にあるビル等を自由気ままに破壊していく…ということはわかる。

画面のゴジラは皮膚の質感などのディテールを見ると、かなりのこだわりを持って描かれていることがわかる。これらを見ると、画面ではわからないゴジラのアクションにも期待してよさそうだ。

⬆アクションゲームらしい画面構成だが、ただのアクションにとらわれない、新しい遊び方に期待したい！

見たまんまタイム、時間表示だ。ゲームが始まってからの経過時間を表示しているものと思われる。しかし、この時間にどんな意味があるのかは不明。経過した時間によって、先の展開が変わってくるのか、それとも街を破壊したことに対する評価があって、時間経過が評価対象の1つになっているなど…、幾つか考えられる。

ライフ。体力（？）表示だ。単純に考えるとゴジラ、または画面に表示されている怪獣のライフ表示だと考えられるが、実際はどうなのだろうか？他の画面写真を見てみると、確実にこのライフが減っている画面がある。これは対G兵器や自衛隊などからの攻撃、または他の怪獣から攻撃を受けて減ってしまったものか。ライフがなくなると、怪獣は死んでしまうのかな？

3つの表示の中でも、特徴的なものがこれだ。「破壊」を意味するこの表示、パーセンテージで表示されていることから、ゴジラなどの怪獣が破壊の対象である街を、全体でどのくらい破壊したのかを表示している、と考えるのが普通だろう。上の時間表示との関係も気になるところだ。この表示が100%に近くなるほど、より狂暴なゴジラということになるのかな？

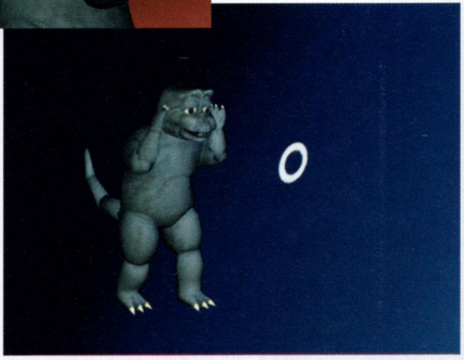
初登場キャラを検証〜怪獣〜

ゴジラ、メカゴジラに引き続き、本作品に登場する怪獣が新たに判明したので、ここで紹介しよう。今回紹介するのはミニラ。言わずと知れたゴジラの息子である。親であるゴジラに比べて淡い体色とツルツルの皮膚。そしてゴジラとよく似た目など、ミニラの特徴を的確につかんでいる。

⬆⬅見慣れてくるとかわいらしいミニラの表情。生まれたての赤ん坊らしく、上下2本ずつの歯が見える

ミニラ MINIRA

⬆親であるゴジラからの特訓によって、放射火炎を吐くことができるようになったミニラだ



➡ゲーム中でも、カマキラスやガバラにイジめられるミニラを見てみたい。ゴジラとの特訓も…

1967年公開「怪獣島の決戦　ゴジラの息子」で初登場。その後、1968年「怪獣総進撃」、1969年「ゴジラ・ミニラ・ガバラ　オール怪獣大進撃」までの3作品に登場する。ゴジラ親子の人間的な情愛が印象的である。「ゴジラの息子」の雪中でのラストシーンは必見！

怪獣王ゴジラの真骨頂!!「破壊」の美学を追究

街に立ち並ぶビルを思う存分、好きなように破壊していく…。すでに紹介しているように、それが本作品の魅力の1つである。今回は、ゴジラが街を破壊している様子を画面とともに紹介していこう。今回紹介するのは、尻尾を振る動作と放射火炎を吐く様子である。この2つはゴジラの代表的なアクションだけに注目したい。 他にはビルの崩れ方にも注目。ゴジラのアクションに対応して崩れ方、破片の落ちる様子が異なっているのだ。こんな細かい部分まで、リアルに表現していることが分かる。

ゴジラのタイプは何か？

数多くの作品（日本版だけで現在22作品、ＵＳ版１作品の計23作品）のすべてに登場しているゴジラ。その作品ごとにゴジラの着ぐるみは制作されているため、作品によって同じゴジラでも微妙にデザインやディテールなどが異なり、それぞれ印象が違っている…ということは、ファンならずとも知られている有名な話。では、本作品に登場するゴジラは、どの映画のゴジラをモチーフにしているのか？ ファンなら気になるところである。ここではゲーム画面から分かる情報を元に、ゴジラのタイプを検証していこう。

まずは身長。周りのビルなどと比較してみると70～80mはありそうだが、100mはなさそうだ。次に体格。横や正面から見てみると、意外とスリムな印象を受ける。どちらかと言うと、鈍重というよりシャープな感じがする。そしてディテール。顔つきは精悍で、はっきりとは判明しないが、耳らしきものも見える。これらから考えると、1984年以降の７作品のゴジラを元にしているのではないだろうか？ 画面を見て、いろいろと想像してみよう。

⬆街を破壊しながら我が物顔で歩くゴジラを下からのアングルで。ゴジラの巨大な体躯がよく観察できるだろう

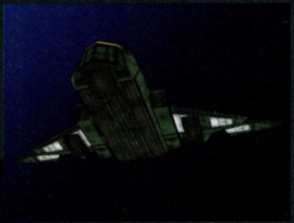
⬇今まさに、尻尾の一撃でビルを破壊しようとしているゴジラを後ろから。ビルの細かいテクスチャにも注目したい

初登場キャラを検証～対G兵器～

今回は怪獣以外にゲームに登場するキャラも発表された。ここに紹介する対G兵器２種、スーパーX3とツインメーサー戦車だ。

どちらもゴジラ、または数々の怪獣から街を守るために戦った名脇役である。特にスーパーX3に関しては準主役級とも言える活躍で、メカニックファンを喜ばせていた。

どちらも設定に忠実なディテールがテクスチャによって表現、細かいマーキングなども再現されている。映画同様に、怪獣たちに果敢に立ち向かってくれるだろう。



⬆自衛隊の誇る超兵器、対ゴジラ戦の切り札スーパーX3。歴代のスーパーXの中でも最大の活躍をしたマシン

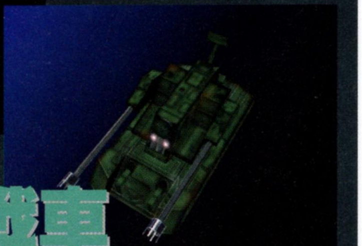
⬅機体側面の「陸上自衛隊」の文字や各所のマーキングなど、細かい部分までテクスチャによって再現している

スーパーX3

⬅外見は歴代のスーパーXと似ているが、翼を持ったために航空機のようなフォルムになった

1995年公開「ゴジラVSデストロイア」に登場。完全生命体となったデストロイアを倒したメルトダウン寸前のゴジラ。そのゴジラを冷凍レーザーで冷却、メルトダウンの危機を回避させるという大活躍をした。

⬅⬇ゴジラが日本に上陸した時、いち早く現場に急行し、先制攻撃を加える自衛隊の最新鋭対G戦車。対空高射砲のような独特なフォルムを再現している



ツインメーサー戦車

その1 尻尾による破壊

まずは、ゴジラが尻尾を振った場合のアクション、そしてビルの破壊される様子を見てみよう。

尻尾を振った時、まずは付け根から動きだし、それにつられて尻尾全体が動き始める。力を伝えられた尻尾は弓のように反って目標に向かい、激突する。力の流れと方向を計算し、自然な動きを表現していることがわかる。そして尻尾で破壊する対象のビル。まず尻尾の当たった部分がへこみ、その周りの壁が崩れていく。そして支えを失った上部が次第に崩れていく様子がうかがえるだろう。

⇧⇨ゴジラの力強い尻尾での一撃。尻尾の動きはもちろん、それにともなうゴジラの重心移動、そしてビルの崩れる様子も、ウソがないように描かれている

一瞬にガレキの山と化す街…

⇧途中を少し省略しているが、尻尾を振ってビルを破壊するゴジラの連続写真。尻尾が動き出すところからビルを破壊するまで自然

その2 放射火炎による破壊

ゴジラのアクションで最も注目したい部分の1つが、この放射火炎を吐く場面だ。これらの画面を見る限り、その特徴を充分につかんでいると言えるだろう。放射火炎を吐く直前の、背ビレの発光現象も当然ながら再現されている。そして放射火炎が当たり、その部分が貫かれたように破壊されていくビルも説得力充分だ。これらの開発中の画面でさえ、このクオリティである。これから修正が加えられ、最終的にはもっと“ゴジラらしさ”が出てくるだろう。

⇨放射火炎を吐くゴジラを、別のアングルから見た写真を2種類。放射火炎の端のぼやけた感じなどがよく分かる。放射火炎を操って、思う存分街を破壊し尽くせ！

ビルを灰燼に帰す業火

⇧放射火炎の発射準備。口を開き、狙いを定めている。そして特徴的な背ビレ全体の発光現象が始まる。青白い発光が美しく、神秘的な雰囲気を生み出す

⇨そして目標に向けて放射火炎を吐き出す。ビルは当たった部分から崩れるように崩れていく。その時の爆発や炎、またバックの立ち上る煙の表現も自然な感じだ

最高最強の生物へと進化するために「S・O・M」でDNAをデザイン

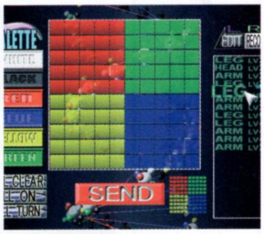
下に掲載しているのが、ニューロを用いた図形認識システム「S・O・M（セルフ・オーガナイゼイション・マップ）」を使ったDNA入力シートだ。このシートに入力した手足などのパーツごとの情報をニューロが認識し、さまざまな形態へと生物を進化させていく。

10×10のマスにDNAを描く

他の生物と戦い、食べることで得られる進化経験値。それが一定値に達することでシート入力が行える。10×10のマスがあり、線や点を自由に置くことで進化の方向性を決める。これによって、予測できない進化が行われるのだ。

6色が6種の能力に対応

シート上に置く点や線。それにどの色を使うかによっても、進化の方向性は広がっていく。パレット上にある白、黒、赤、青、黄、緑の6色を使うのだが、それぞれが攻撃力、超能力攻撃力、防御力、知力、治癒能力、器用さに対応している。どの色がどの能力に対応するかは、ゲーム開始時の心理設定により決定するのだ。

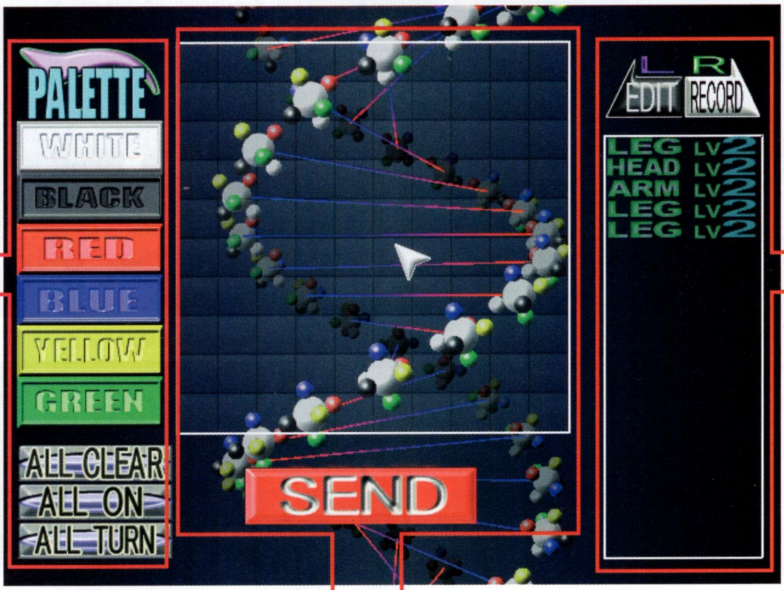


➡6色の塗り分けが大きく変化させていくのだ

これがDNA入力シート画面だ!!

進化を決定付けるカラーパレット&ツール

6色あるカラーパレットとツール。ツールでは、シート内のマスを全部消すことと全部塗りつぶすこと、そして塗っているマスと空きマスを入れ替える反転が行える。



進化の履歴トランスミッション表

以前に入力した20回分のデータの確認をすることができる。過去に入力した図形データを読み出して転送でき、それをもとにしたデザイン変更も可能。

10×10のマス目がある入力シート部分。このマスの部分がドットとなり、マークシート式に塗りつぶすことでさまざまな図形を描くことができる。

マスを塗りDNAを描く入力シート部分

DNAデザインの流れ

色の決定
↓
入力シート記入
↓
DNA決定

SEVENTH CROSS セヴンスクロス

厳しい生存競争を生き抜きながら、より強い生命へと進化を繰り返していくシミュレーションRPG。今回は、人工生命ニューロを用いたDNA入力画面を初公開。図形認識によるDNAデザインの流れを紹介していこう！

発売日	11月20日	CD枚数	未定
発売元	NECホームエレクトロニクス	複数プレイ	1人用
開発元	NECホームエレクトロニクス	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	未定	ビジュアルメモリ	未定
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	65%（8月20日現在）

©1998 NEC Home Erectronics, Ltd ※画面はすべて開発中のものです

カーソルを使い色をのせる

シートでの作業はカーソルを使って行う。マスを塗りつぶすにはまず色を決める。カラーパレットをクリックすることで、その色を使うことができるぞ。また、ひとつひとつ塗る方法以外にも、ツールを使って一気に塗ることも可能。最後に「SEND」スイッチを押すことで入力は終了する。

カーソルを使用したい色のパレットに持っていき…

クリックすることで、カーソルがその色に変わり、同じ色でマスを塗ることができる

同じ図形でも使用する色が違えば、その生物の進化に大きな影響を与える。6つの色と、100個のマス目を使って描かれる図形が導き出す進化形態は、全部で81万通りもあるのだ

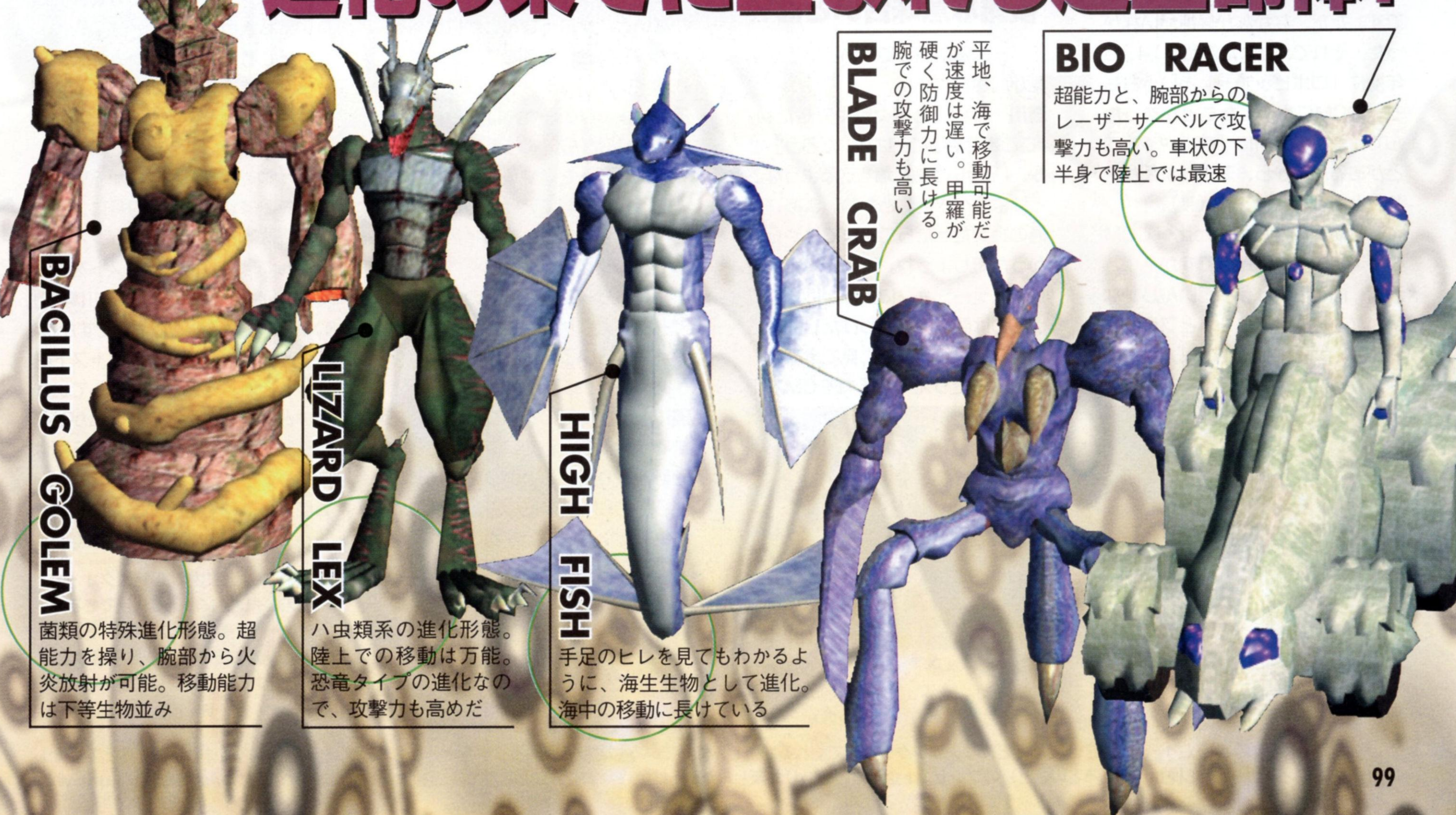
過去のデータを読み出して使用

実際のDNAと同じく、ニューロ上でもそれまでに行われた進化の履歴が記憶される。過去20回分の入力データを確認し、新たなデザインを考えることも可能なのだ。また、その時点での能力では進化することができないパーツのデザインが創られる場合もある。その場合、DNAデータは記憶され、いずれ体成分が満たされると後に進化も可能になる。もちろん、そのデータにも修正を加えられる。

トランスミッションシートを使って過去のデータを見ることができる。また、RECORD画面では各パーツごとの履歴をチェックでき、現在のプレイヤーキャラの能力値も表示される

表内のパーツデータをクリックすると、SENDスイッチの横にそのパーツのデザインが表示される。それを転送することで使用することが可能になる

進化の果てに生まれる超生命体!



BIO RACER
超能力と、腕部からのレーザーサーベルで攻撃力も高い。車状の下半身で陸上では最速

BLADE CRAB
平地、海で移動可能だが速度は遅い。甲羅が硬く防御力に長ける。腕での攻撃力も高い

BACILLUS GOLEM
菌類の特殊進化形態。超能力を操り、腕部から火炎放射が可能。移動能力は下等生物並み

LIZARD LEX
ハ虫類系の進化形態。陸上での移動は万能。恐竜タイプの進化なので、攻撃力も高めだ

HIGH FISH
手足のヒレを見てもわかるように、海生生物として進化。海中の移動に長けている

特別企画
話題のCMからドリームキャストのことまで
湯川専務インタビュー

今、ブラウン管で話題なのがセガのCM「湯川専務」シリーズ。そこで今回は、ホンモノの湯川専務にインタビューを敢行。ショッキングな内容のCMのことから、年末に発売される期待のニューハード、ドリームキャストまで語っていただいた。がんばれ湯川専務!!

昭和18年大阪府生まれ。セガでは、ライセンシーの窓口である渉外と、量販店などとの折衝を担当する。最近は、毎日のようにマスコミの対応に追われ、ますます忙しくなった。CMの撮影中、標準語のアクセントには一苦労したとか。

セガ・エンタープライゼス
湯川英一 氏

「湯川専務」のCMシリーズは新生セガのためのプロローグ

——CMが話題ですね。

湯川 もともとは社長の入交がやる予定だったんですけど、スケジュールの関係とかでちょっと難しくなった。それなら俳優さんにでもお願いするかという話になったんですけど、プロデューサーの秋元康さんが反対されたんです。このCMはストーリーがセンセーショナルだから必ず話題になる。話題になったら取材に来ていただけるわけで、そのとき役者だったら単に役者の話しかでないけど、社内の人間だったら、ドリームキャストの話ができる。だから社内の人がやるほうがいい、というわけです。ただ、なかなか候補がいなかった。それで、たまたま私が14、5年前に「ロボピッチャ」というおもちゃのCMに出演したことがあったんで、会長の大川に「前にやったことがあるんだから、湯川おまえがやれ」と言われたんです（笑）。

——現実の湯川専務と比べてCMの「湯川専務」はどうですか？

湯川 向こうのほうが固いんじゃないかな。ホンモノはもっとフランクですよ。大阪弁丸出しで、「ボケ」とか、「アホ」とか言ってますからね（笑）。それがCMでは、監督さんの意見にしたがって、世間の専務に対するイメージに合わせてメガネをかけたり、髪にメッシュを入れて七三に分けたりしたんです。

——周囲の反響はどうですか？

湯川 よく大変ですねとか言われるけど、地でやってますからね、その辺はあんまり苦にならない。アガるということもないですし。先日も藤岡弘さんに「湯川さん、演技うまいですね、教えてください」って言われてしまいました（笑）。

CMを制作することの複雑な意味合いとは？

——内容に関してはいろいろな意見が聞かれますが。

湯川 社内でも喧々囂々（けんけんごうごう）でしたね。「ここまでやることはないだろう」とか、「そういう敵に塩を送るようなことはよすべきだ」とかね。まあ、普通の企業だったらここまではやらなかったでしょうね。でも、現実にプレイステーションに差がつけられているのは間違いないわけだし、ここは現状をありのままに見て素直に負けを認めたうえで、それをCMで正確に表現していくのも広告のあり方のひとつではないかと考えたんです。まあ、過去のことは否定して、新しいものを作っていくとなると、それくらいインパクトのある改革をやらないとダメですよね。

——社内の意思統一みたいなものも図られる？

湯川 それもあります。社長も代わったし、新しいハードもでるしということで、CMにより会社の統一した気運みたいなものが盛り上がっていくという効果もあります。今はドリームキャストが求心力となって、社内がまとまっています。こうやって、内外ともに変えていくわけです。

——ある程度、セガのブランドイメージを白紙に戻して、イメージチェンジを図るというわけですね。

湯川 そうですね。まずセガが変わったっていうことをアピールしていかないと。ソニーさんとかに比べると、うちはどうしてもコアユーザーがメインというイメージになっているでしょ。ソニーさんはおもしろいCMをどんどん流すことによってライトユーザーを増やしていった。セガもそういう層にアピールしていくことが必要ですよ。固いイメージを柔らかい感じに変えていくべきですよね。ドリームキャストのシンボルマークも柔らかいでしょう。

——そういう変化への自信の表れがあのCMであると？

湯川 まさにそのとおりです。ここまで自分を落としていても、こっちで必ず取り戻せるという自信があるからあのCMがあるんです。プロローグみたいなものですね。

ゲームだけではないドリームキャスト

——湯川さんから見てドリームキャストは？

湯川 これはもう、セガ最大の自信作。必ず成功するものだと思っています。というのは、これは単なるゲーム機ではなくて、従来のゲーム機とはまた違う、新たな遊びが考えられるからです。その第一がモデムを搭載することによるコミュニケーションツールとしての機能です。

だから、ゲーム以外の分野の企業にも、情報端末、家電端末などのビジネスツールとして使っていただくことも可能です。昔ファミコンが普及したときに、野村證券がホームトレーディングをしようとしたことがありましたが、その発想を発展させた形でビジネスに活用できるのではないでしょうか。

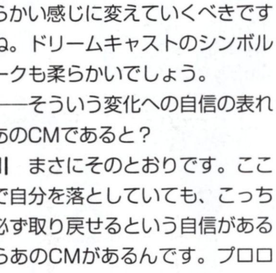
——これからのドリームキャストが楽しみですね。「湯川専務」のCMが今後どのように関わってくるか気になりますが。

湯川 つぎのCMはこれから収録をするんですよ。放送は9月に入ってからになると思うんですが、イメージとしてはドリームキャストを持って立ち上がるところで「湯川専務」の役割は終わるんじゃないですかね。もうそろそろ、ドリームキャストを使っての新しい遊びも提案していかないといけないし。まあ、私がせがた三四郎の代わりにやるのなら話は別でしょうけど（笑）。せがたがゲームになったんで私もゲームにしてくれって、言ってるんですけどね（笑）。

シリーズ第1弾「街の声編」。「セガなんてだっせえよな！」という言葉に衝撃を受ける専務が哀切

第2弾「夢編」でも子供たちはセガに冷たい。墜落していく専務がかわいそう。ホントに立ち上がるのか？

特別プレゼント



今回は特別に、湯川専務の特製クオ・カード（セブンイレブンなどで利用できるプリペイドカード）を2名にプレゼント。希望者はP159の応募のきまりを参照の上、湯川専務に対するメッセージを添えて「湯川専務のクオ・カード希望」係まで。

湯川専務のホームページができた 「どんな人がアクセスしてくれるか楽しみにしている」と自らがおっしゃるホームページ。湯川専務の情報はもとより、上で紹介したクオ・カード（3種類作られるとのこと）のプレゼント企画などもありお楽しみがいっぱい。今すぐアクセスすべし。http://www.sega.co.jp/sega/yukawa/

アンケートハガキから No.15 こんにちは!

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

アンケートハガキには読者の本音がいっぱい。そんな声を集めたページ。今回からアンケート設問18の拡大版を掲載。みなさんの意見もこれで拡大です。

アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け!

『ルナ2』を買いにゲームショップに行った時、店長に「簡単だからやめとけ」と言われ、本当に買うのをやめた。流されやすい自分が嫌になった。（京都府／T.M　16歳・♂）

『Pia♡キャロットへようこそ!!2』を買おうかな…、と妻に言ったら「あんたロリコンだったの!?」と言われてしまった。

（千葉県／H.O　29歳・♂）

家族みんなで『Pia♡キャロットへようこそ!!』をプレイしている…。う〜ん、いいのかい？　お母さま、この私を止めなくて…。結構スゴイぞ、このゲーム。特に声が…。私、まだ15歳だしよ。

（神奈川県／Y.H　15歳・♀）

サターンをやっていて気づいたけど、声優の西原久美子さんは、いつも“幼くて、主人公は自分の恋人だと思っている役”が多い気がする…（ルビィ、アイリス、スーなど）。でもそれがまたいい!!

（長野県／T.M　14歳・♂）

初めてインタビューを呼んで急に欲しくなったソフトがあった。『サターンミュージックスクール2』必ず買うでしょう。ありがとうサタFAN。

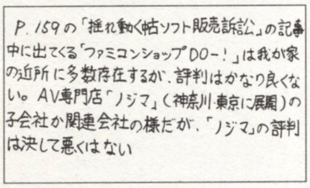
（和歌山県／R.I　25歳・♂）

サターン売ったからって、すねるなよ、オカン！

（岐阜県／T.K　16歳・♂）

ドリームキャストとセガサターンがドッキング。その名も“ドリームサターン”。なんとドリームキャストとサターンのソフトをプレイできル？　そんなドリームな話、ないですよね。（岩手県／K.S　19歳・♂）

『ソニックアドベンチャー』の発表会は、ユーザー中心だけど東京の人が有利。地方でも発表会をやって欲しい。（岐阜県／T.S　22歳・♂）

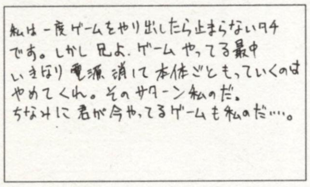


東京都／A.H（27歳・♂）

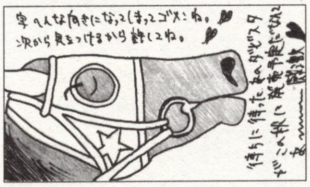
東京都／T.A（22歳・♂）

奈良県／S.H（28歳・♂）

熊本県／M.E（21歳・♀）



高知県／A.K（18歳・♀）



岐阜県／K.K（16歳・♀）

最近やったゲームは何?　私のプレイ体験談

●『コナミアンティークスMSXコレクションウルトラパック』をどーにか買った。ガタガタの8ドットスクロールに激難度、ゲームによってはコンティニューもなし。確か昔MSX版やった時はこーもツライと感じなかったがなぁ。昔は心が広かったんだなぁ。

（東京都／M.N　28歳・♂）

●今、『魔道物語』をプレイ中です!! 期待していた通りキャラがかわいいし、ストーリーもほのぼのとしてて良い♡　でも、エンカウントが高いのがちょっとうざったいかも…。それでも買って良かったです！　コンパイルさん♡

（静岡県／K.N　21歳・♀）

●『ディープフィアー』をプレイした。最後のボスがあまりにも強いので、キレて足をジタバタしたらサターンにぶつかり、セーブが消えた。今すごくブルーです。（茨城県／D.O　19歳・♂）

RANKING　No.15の おもしろい つまらない 記事BEST10

おもしろかった記事のトップを飾ったのは『スーパーロボット大戦F完結編』禁断の攻略。『スパロボ』を骨までしゃぶる内容が、ファンに好評を得たのだろう。さらに、5位に飛び込んだドリームキャスト初の移植タイトル『メルクリウスプリティ』。ドリームキャストが持つ2D能力を見せつけるタイトルなだけに、期待も高まる、といった所か。

おもしろかった記事（1〜3位総合集計）　BEST10

順位	ポイント	記事名
1	370	スーパーロボット大戦F　完結編
2	233	ルナ2　エターナルブルー
3	155	機動戦艦ナデシコ　The Blank of 3years
4	149	サクラ大戦2　〜君、死にたもうことなかれ〜
5	140	メルクリウスプリティ
6	112	ルームメイトW〜ふたり〜
7	101	ラングリッサーV 〜ジ エンド オブ レジェンド〜
8	100	スレイヤーズろいやる2
9	94	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮
10	86	コーンヘッドクラブ

つまらなかった記事（1〜3位総合集計）　BEST10

順位	ポイント	記事名
1	154	『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2』第2回サタFANカップ
2	130	デジタルモンスターVer.S デジモンテイマーズ
3	125	アンジェリーク　デュエット
4	116	ペンペントライアイスロン
4	116	戦国TURB
6	86	麻雀学園祭DX〜前日にまつわる奮闘記〜
7	85	GODZILLA（仮称）
7	85	『サターンミュージックスクール2』開発談議
9	79	わくわくモンスター
10	75	スーパーロボット大戦F　完結編

※ランキングデータは、本誌15号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、作成したものです。

7月24日号 No.14 アンケートプレゼント当選者発表

①**ルナ2 エターナルブルー**　山梨県／林野正樹　大阪府／福本博史　大阪府／坂本真一　奈良県／山田義頼　岡山県／田辺裕樹　②**機動戦艦ナデシコ　The Blank of 3years**　宮城県／渡辺隆一郎　栃木県／吉沢浩史　埼玉県／小島国男　和歌山県／山崎陽子　徳島県／武田一美　③**バッケンローダー**　群馬県／岡部加奈子　埼玉県／青木弘行　新潟県／村山弘幸　石川県／田中明博　兵庫県／岡田輝良　④**プロ野球　グレイテストナイン'98サマーアクション**　福島県／坂井正和　千葉県／戸矢将義　石川県／岩本裕城　石川県／薮内慎太郎　大阪府／久米洋平　⑤**ファーランドサーガ　時の道標**　北海道／今井修　東京都／竹内一普　東京都／桑村俊児　神奈川県／佐藤景一　香川県／香川孝裕　⑥**お嬢様特急**　埼玉県／中野博之　千葉県／荒野裕之　石川県／橘良幸　愛知県／猪飼伸之介　鳥取県／安藤高志　⑦**スレイヤーズろいやる2**　岐阜県／宮崎佳貴　静岡県／倉澤卓嗣　広島県／秋吉康夫　福岡県／石井邦彦　福岡県／小畑志季　⑧**レイディアント　シルバーガン**　秋田県／大久保貴宏　山形県／青木伸雄　埼玉県／瓜生貴久　東京都／水谷幸生　東京都／大友宏行　⑨**魔道物語**　神奈川県／辻村正和　長野県／赤羽達也　大阪府／黒江則夫　山口県／豊田征史　香川県／上杉岳司　⑩**お嬢様を狙え!!**　群馬県／吉野真紀　埼玉県／池田陽一　千葉県／若梅浩一　東京都／加藤達也　神奈川県／滝沢慧　（以上敬称略）

7月24日号［D・P］当選者発表

①**『悠久幻想曲』デスクトップマスコット**　北海道／片脇恭平　東京都／東海林俊雄　埼玉県／富田恭博　広島県／脇本祐樹　神奈川県／栗原昭和（ほか35名）　②**『アナザー・メモリーズ』セット**　神奈川県／川口智裕　島根県／作野良平　熊本県／園田和也　③**CAPCOMアクションカードゲームヴァンパイアセイヴァーVol.1 スターターパック**　神奈川県／池田亮昌　静岡県／溝口幸弘　山口県／松並憲司　④**『悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜』ソフト**　東京都／高橋政一　静岡県／高下直哉　三重県／谷貴幸　兵庫県／佐伯元　京都府／戸澤大介　◆**『サクラ』テレカ**　茨城県／土肥清秀　大阪府／尾川哲也　広島県／辰見裕祐　（以上敬称略）

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け!

RANKING STREET
ランキングストリート

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ前人気&移植希望ランキングを掲載! この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

RANKING STREET

サターン売り上げRANKING ランキング

サターンは、「お嬢様」と「スチームパンク」が支配していた…

今回の目玉は、セガがサターンで発売する久々のオリジナル大作、『バッケンローダー』。初登場1位を獲得したものの、初週販売本数は約1万5千本、2週合わせても約2万5千本と、勢いに欠ける結果であった。

累計販売本数 BEST10 ('98/1/5~/8/16)

今回は特別企画として、今年1月5日から8月16日現在までの、サターンソフト累計販売本数BEST10を掲載。堂々の1位は『スパロボF完結編』。2位の『サクラ2』と共に、サターン市場を活性化させた作品といえよう。

順位	ゲーム名	メーカー／発売日／価格	累計販売本数
1	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト／'98年4月23日／6800円	516,010
2	サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~	セガ／'98年4月4日／6800円	510,800
3	プロ野球チームもつくろう!	セガ／'98年2月19日／5800円	251,530
4	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	246,790
5	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ／'98年4月9日／6800円	221,420
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／'98年3月26日／5800円	191,500
7	日本代表チームの監督になろう! ~世界初、サッカーRPG~	セガ／エニックス／'98年6月25日／6800円	160,620
8	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／'98年4月16日／5800円	145,120
9	慟哭 そして…	データイースト／'98年2月26日／6800円	142,870
10	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ／'98年3月26日／5800円	139,850

7月27日~8月2日

順位	前回	㊧ゲーム名	㊨メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	初	お嬢様特急	メディアワークス／'98年7月30日／6800円	**14,030**	14,030
2	1	ルナ2 エターナルブルー	角川書店／ESP／'98年7月23日／6800円	**13,270**	86,070
3	3	DEEP FEAR	セガ／'98年7月16日／6800円	**8,670**	73,230
4	4	ハイスクール テラストーリー	キッド／'98年7月23日／5800円	**5,760**	23,420
5	5	魔導物語	セガ／コンパイル／'98年7月23日／5800円	**4,670**	20,930
6	初	アンジェリークデュエット (プレミアムBOX含む)	光栄／'98年7月30日／7800円 (プレミアムBOX9800円)	**3,520**	3,520
7	6	レイディアントシルバーガン	トレジャー／'98年7月23日／5800円	**3,170**	16,940
8	7	日本代表チームの監督になろう! ~世界初、サッカーRPG~	セガ／エニックス／'98年6月25日／6800円	**2,560**	156,830
9	10	悪魔城ドラキュラX ~月下の夜想曲~	コナミ／'98年6月25日／3800円	**2,520**	16,380
10	初	ラングリッサーⅣ (サターンコレクション)	日本コンピュータシステム(メサイヤ)／'98年7月30日／2800円	**2,290**	2,290
10	9	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ／'98年4月9日／6800円	**2,290**	217,630

8月3日~8月9日

順位	前回	㊧ゲーム名	㊨メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	初	バッケンローダー	セガ／'98年8月6日／5800円	**15,640**	15,640
2	初	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	セガ／'98年8月6日／5800円	**11,050**	11,050
3	2	ルナ2 エターナルブルー	角川書店／ESP／'98年7月23日／6800円	**8,400**	94,470
4	初	慟哭 そして… ファイナルエディション	データイースト／'98年8月6日／6800円	**7,280**	7,280
5	初	ルパン三世 -ピラミッドの賢者-	アスミック・エースエンタテインメント／'98年8月6日／5800円	**6,300**	6,300
6	3	DEEP FEAR	セガ／'98年7月16日／6800円	**4,430**	77,660
7	4	ハイスクール テラストーリー	キッド／'98年7月23日／5800円	**2,640**	26,060
8	5	魔導物語	セガ／コンパイル／'98年7月23日／5800円	**2,390**	23,320
9	1	お嬢様特急	メディアワークス／'98年7月30日／6800円	**2,190**	16,220
10	9	悪魔城ドラキュラX ~月下の夜想曲~	コナミ／'98年6月25日／3800円	**1,950**	18,330

8月10日~8月16日

順位	前回	㊧ゲーム名	㊨メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	1	バッケンローダー	セガ／'98年8月6日／5800円	**9,550**	25,190
2	2	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	セガ／'98年8月6日／5800円	**7,330**	18,380
3	3	ルナ2 エターナルブルー	角川書店／ESP／'98年7月23日／6800円	**6,340**	100,810
4	6	DEEP FEAR	セガ／'98年7月16日／6800円	**5,450**	83,110
5	5	ルパン三世 -ピラミッドの賢者-	アスミック・エースエンタテインメント／'98年8月6日／5800円	**3,630**	9,930
6	4	慟哭 そして… ファイナルエディション	データイースト／'98年8月6日／6800円	**3,440**	10,720
7	7	ハイスクール テラストーリー	キッド／'98年7月23日／5800円	**3,100**	29,160
8	10	悪魔城ドラキュラX ~月下の夜想曲~	コナミ／'98年6月25日／3800円	**2,490**	20,820
9	8	魔導物語	セガ／コンパイル／'98年7月23日／5800円	**2,400**	25,720
10	ー	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ／'98年4月9日／6800円	**2,170**	221,420

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー

RANKING STREET

前人気 RANKING ランキング

待ちに待った!?『モンスターメーカー』ランクイン！

今回注目の作品は、初登場30位の『モンスターメーカー』。NECインターチャネルの作品がランクインしてくること自体は珍しくもないことだが、特筆すべきはこの作品のタイトル発表が行われたのが'95年の11月20日だということ。ユーザーの耳に届いてから2年と9ヶ月、もう発売されないと思っていた人もいたことだろう。新たな情報も出始め、さらなるランクアップが予想されるところだ。ところで、前回まで上位を独占していたNECインターチャネルの作品であったが、今回は『バーチャコールS』が間に入り込む形となった。「よびかけ君」の名前データの発表を見て、購入意欲をそそられた人も結構多いのでは？

順位	前回	ゲーム名 【サターン／ドリームキャスト（ビジュアルメモリ）】	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	Pia♥キャロットへようこそ!!2	NEC インターチャネル	10月1日	328
2	6	バーチャコールS	キッド	10月29日	261
3	3	フレンズ 〜青春の輝き〜	NEC インターチャネル	今秋	248
4	5	機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years	セガ	9月23日	244
5	4	スレイヤーズろいやる2	角川書店／ESP	9月3日	203
6	8	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ	9月23日	160
7	10	アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版〜発売5周年(祝)パッケージ〜	ジャレコ	11月	133
8	11	Dの食卓2 ［ドリームキャスト］	ワープ	今冬	127
9	7	ワーズ・ワース	エルフ	今秋	118
10	9	バーチャファイター3	セガ	未定	117
11	12	バイオハザード2	カプコン	未定	103
12	15	MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン	10月	99
13	14	ルームメイトW 〜ふたり〜	データム・ポリスター	今秋	91
14	13	ダービースタリオン（仮称）	アスキー	10月	83
15	19	e'tude prologue 〜揺れ動く心のかたち〜	TAKUYO	今冬	82
16	22	SONIC ADVENTURE ［ドリームキャスト］	セガ	年末	77
17	—	電車でGO！EX	タカラ	10月	71
18	初	せがた三四郎 真剣遊戯	セガ	10月29日	69
19	21	シミュレーションRPGツクール	アスキー	9月17日	67
20	16	メルクリウスプリティ ［ドリームキャスト］	NEC インターチャネル	未定	62
21	24	Find Love2〜Rhapsody〜	ダイキ	11月5日	61
21	17	ファルコムクラシックスII	日本ビクター	10月29日	61
23	28	カプコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士	カプコン	9月23日	60
24	22	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン	未定	56
24	18	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3（仮称）	コナミ	未定	56
26	19	幻想水滸伝	コナミ	9月17日	53
26	—	リアルサウンド2 〜霧のオルゴール〜	ワープ	未定	53
28	—	制服〜ハイスクールカウントダウン〜	アローマ（ユーメディア）	未定	42
29	26	戦国TURB ［ドリームキャスト］	NEC ホームエレクトロニクス	今冬	40
30	初	モンスターメーカー ホーリーダガー	NEC インターチャネル	未定	37

RANKING STREET

移植希望 RANKING ランキング

新バージョンと旧バージョン、ユーザーが選んだのは…？

今回は、ドリームキャストへの移植希望の方に注目。ちょっとおもしろいのが、『バーチャファイター3』と『バーチャストライカー2』。『バーチャファイター3』が2位にランクアップしているのに対し、新バージョンである『tb』はランク外にまで下がってしまった。これは、『2』がサターンに移植された時は『2.1』モードがあったように、『3』移植の際には『tb』モードがつくことを見越しての『3』ということでは？ 逆に、『バーチャストライカー2』の場合は、『バージョン'98』の方が上位にきている。やはりスポーツものということで、最新バージョンが出たら旧バージョンの価値が薄くなってしまうのは仕方がないところか。

サターンへの移植希望ランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	5	ストリートファイターZERO3(業)	カプコン	格闘アクション	47
2	2	魔装機神(ス)	バンプレスト	シミュレーション	46
3	1	WHITE ALBUM(パ)	リーフ	アドベンチャー	43
4	3	ダブルキャスト(プ)	SCE	アドベンチャー	38
5	4	THE KING OF FIGHTERS'98(業)	SNK	格闘アクション	38
6	6	ああっ女神さまっ(パ)	バンプレスト	アドベンチャー	31
7	7	臭作(パ)	エルフ	アドベンチャー	25
8	12	EXODUS Guilty（エクソダスギルティー）(プ)	イマディオ／アーベル	アドベンチャー	24
9	10	ファーストKiss☆物語(F)	ヒューネックス／NECホームエレクトロニクス	アドベンチャー	20
10	9	幕末浪漫 月華の剣士(業)	SNK	格闘アクション	19
11	12	ファイナルファンタジーVII(プ)	スクウェア	ロールプレイング	18
12	11	To Heart(パ)	リーフ	アドベンチャー	14
12	14	ファイナルファンタジーVIII(プ)	スクウェア	ロールプレイング	14
14	8	グランツーリスモ(プ)	SCE	レース	12
15	初	SDガンダム G GENERATION(プ)	バンダイ	シミュレーション	12

ドリームキャストへの移植希望ランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(業)	セガ	アクション	56
2	2	THE KING OF FIGHTERS'98(業)	SNK	格闘アクション	41
2	5	バーチャファイター3(業)	セガ	格闘アクション	41
4	4	グランディア(サ)	ゲームアーツ	ロールプレイング	36
5	3	ストリートファイターZERO3(業)	カプコン	格闘アクション	28
6	7	デイトナUSA2(業)	セガ	レース	20
6	初	ファイナルファンタジーVIII(プ)	スクウェア	ロールプレイング	20
8	13	セガラリー2(業)	セガ	レース	19
8	13	ダブルキャスト(プ)	SCE	アドベンチャー	19
10	15	魔装機神(ス)	バンプレスト	シミュレーション	18
11	11	ああっ女神さまっ(パ)	バンプレスト	アドベンチャー	17
11	12	バーチャストライカー2 バージョン'98(業)	セガ	スポーツ	17
13	初	ファイティングバイパーズ2(業)	セガ	格闘アクション	16
14	8	ファイナルファンタジーVII(プ)	スクウェア	ロールプレイング	13
15	9	バーチャストライカー2(業)	セガ	スポーツ	10

※このデータは本誌16号のアンケートから無作為に1000通選び、集計したものです。表中、(業)は業務用、(メ)はメガドライブ、(サ)はサターン、(プ)はプレイステーション、(ス)はスーパーファミコン、(64)はNINTENDO64、(F)はPC-FX、(パ)はパソコンを表します

RANKING STREET

ゲーム成績表

読者ランキング & ゲーム批評

探偵の追跡を振り切り、『ポケットファイター』が高飛び！

カプコン格闘ゲームの人気キャラクタをデフォルメした『ポケットファイター』が、キャラクタ項目で5点満点中4.57という高得点を叩き出し1位をゲット。しかし歴代順位では105位にとどまっている。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌15号発売日（7月24日）の2週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位						
1	ポケットファイター	カプコン	7月9日	5800	23.15	105	4.57	3.44	3.36	4.04	3.69	4.04
2	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	7月9日	5800	22.43	169	4.00	3.93	3.57	3.64	3.79	3.49
3	アナザー・メモリーズ	スターライトマリー	7月2日	5800	21.67	236	4.19	3.64	3.31	3.36	3.58	3.58
4	SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ	セガ	7月2日	3800	21.65	237	3.71	3.82	3.65	3.71	3.35	3.41
5	コード・アール	クインテット	7月9日	6800	21.64	238	4.11	3.49	3.20	3.30	3.78	3.76
6	村越正海の爆釣日本列島	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）	6月18日	5800	21.30	270	3.70	3.30	3.40	3.70	3.90	3.30
7	ソルディバイド	アトラス	7月2日	5800	21.23	275	3.81	3.55	3.31	3.44	3.47	3.66
8	ケリオトッセ！	増田屋コーポレーション	6月18日	4800	20.60	358	3.71	3.43	3.17	3.29	3.43	3.57
9	DRUID　～闇への追跡者～	光栄	7月2日	6800	20.42	389	3.42	3.00	3.25	3.42	3.75	3.59
10	もってけたまご With がんばれ！かものはし	ナグザット	7月2日	5800	19.33	525	4.00	3.67	3.00	2.67	3.67	2.33

1位 ハガキが少ないので割合はだしません

ポケットファイター

甘いささやき

この作品を「初心者向け対戦格闘」と位置づけるのであれば、名作と言っても決して過言ではないだろう。過去にも、「初心者にも楽しめる」と銘打って出された作品がいくつかあったが、簡略化のしすぎで対戦格闘の味が損なわれてしまっているものばかりであった。しかし、『ポケファイ』は違った！　技の硬化時間だとか、各技のリーチだとかがわからなくても、ボタンと方向キーの単純な組み合わせだけで対戦格闘ならではの駆け引きが楽しめてしまう。これならば、今まで対戦格闘はマニア向けだからと敬遠していた人でも入り込みやすいのではないだろうか。さらに、キャラがかわいくてコミカルなところもポイントが高い。特にフラッシュコンボは、プレイをしている人だけでなく、見ている人も楽しめる。これは、対戦格闘というジャンルを定着させ、今もなお質の高い対戦格闘を作り続けているカプコンだからこそ成し得た、絶妙なゲームバランスと言えるのではないだろうか。　（ ：20時間）
（東京都／修行人民・23歳♂）

PSとサターンではハードの特性が違うし、ユーザー層も違う。それゆえに、PS版は純粋な対戦格闘ファンでなくても楽しめるオマケ要素の充実、サターンは限りなく業務用を忠実に移植という、方向性の異なったアプローチもアリだと思う。確かに、PS版の「つくってふぁいたー」も収録してほしかったが、キャラのパターン数やSEを削ってまで入れてほしいとは思わない。元々業務用では、膨大な量を誇るキャラパターンとSEがウリの1つであったわけだから、家庭用ハードでここまで再現できたというところを高く評価したい。　（ ：34時間）
（埼玉県／パニッさん・27歳♂）

業務用でメチャハマッてたので、今回の移植はうれしかったです。操作性、キーの反応ともによく、ボタン設定も豊富なので快適にプレイできました。しかし気になったのはPS版との違い。地球一周ピヨリなどが再現されているため、演出面ではサターン版のほうが楽しいのですが、オリジナル要素は貧困。ランニングバトルも、PS版の“つくってふぁいたー”に比べるとあまりにもインパクトが薄い。それに何より、サターン版の特権である4メガRAMカートリッジを使っても、グラフィックが多少よくなる程度の利点しかないこともちょっと…。どうせなら4メガRAMカートリッジ専用にしてしまうくらいの意気込みで作ってほしかったです。でも完成度は高いので、満足できるレベルではあると思います。　（ ：18時間）
（三重県／海月龍姫・19歳♂）

単にキャラクタをSD化しただけでなく、今作品は今作品で独自のシステムを作り上げているのはさすが。確かにジェムやアイテムを奪い合いながら戦うのは忙しいものの、同時に楽しくもあった。マイティコンボで派手に攻撃して、相手のジェムをばらまかせたときも気持ちいい。高度な技を使ってシビアに戦うのではなく、ジェムやアイテムを利用して程よい駆け引きが楽しめることが本当にすばらしい。とにかく爽快感あふれる作品で、文句なしにおもしろかった。（ ：20時間）
（岡山県／RH・21歳♂）

辛いつぶやき

PS版にはあった「つくってふぁいたー」がないだけですでに減点。家庭用として遊ぶ以上、業務用でできなかったことができるというのは、やはり最大の強みになると思う。それがサターン版にはない。4メガRAMカートリッジ対応による完全移植の実現はうれしいが、なにもここまでPS版と差をつけなくても…という気になる。サターンユーザーにも「遊び心」を提供してほしかった。　（ ：20時間）
（山梨県／M.R・20歳♂）

見た目とストーリーの楽しさでCPU戦は楽しめたが、対人戦の方はイマイチといった感じだった。他のカプコンの対戦格闘に比べて、各キャラの通常技と必殺技の性能差によるメリハリがあまりないため、結局はフラッシュコンボ一辺倒の戦いになってくる。そのため、ある程度同じ相手と対戦を繰り返していると、お互い手の内がなんとなく読めてきてしまい、戦い方が単調になってくる。マニアではなくても、ある程度対戦格闘をやっている人なら、中段・下段・投げの3択だけではものたりないと感じるはず。間口の広さは認めるが、『ストⅡ』時代からカプコン作品をプレイしてきた対戦格闘マニアを満足させる、もうひと押しがほしかった。（ ：50時間）
（千葉県／曽田章人・25歳♂）

メーカーからのひと言

“対戦格闘ゲーム”というだけで尻込みしてしまう人、意外と多いのではありませんか？　そんなあなたにカプコンが贈る、見て楽しいプレイしてもっと楽しいこのゲーム。まさに楽しんでいただけたようで何よりです。気の合う仲間同士集まってプレイすれば、きっといろんな楽しみ方が見つかると思います。ぜひ一度お試しあれ!!　（カプコン　秋浜）

※データは本誌15号のアンケートハガキから無作為に1000通選び出したものです。
※ は大体のプレイ時間です。ちゃんとプレイしているのか？　参考するに足りるのか？　どの程度の時間プレイして批評文を書いたのか？　このコーナーを読む際の判断基準にして下さい。

2位 ハガキが少ないので割合はだしません

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに

甘いささやき

確かにコマンド総当たり的な観があるシステムのため、オーソドックスで古臭いアドベンチャーという印象を受けがち。しかしそのコマンドは、観察した後に人と話し、情報が引き出せなくなれば持ち物を見せて様子を窺う…といった感じで選択していくので、利にはかなっている。そして〝ザッピングシステム〟により、プレイヤーの理解不足を防ぎつつ、ストーリーを進めていける点や、調査結果をまとめる〝推理モード〟や、コマンド選択式ではない〝捜索モード〟など、古臭いシステムの持つ良い部分を進化させつつ、新しい試みを加えた点も評価できる。

ザッピングに関する不満点としては、神宮寺三郎以外のキャラクタでプレイした場合、ゲームが淡白に感じられることかな。（ ：10時間）

（京都府／おりんぴあ・19歳♂）

辛いつぶやき

『神宮寺』シリーズは初プレイだったが、硬派な絵柄は新鮮だった。しかし早い段階で犯人がわかってしまうこと、唐突に詰まってしまうことなどは不満。それに結局コマンド総当たり式なので、エンディングを迎えても達成感がわかないし、ストーリーも盛り上がりに欠けた。今作品ならではといった魅力も感じられない。（ ：15時間）

（岡山県／RH・21歳♂）

メーカーからのひと言

『夢の終わりに』は、数々の新しいシステムを盛り込んだ新生『神宮寺』として世に送り出しました。その辺をしっかりと遊んでいただけたのはうれしい限りです。『神宮寺』は新作を出すたびに、常にチャレンジしていくつもりです。ご期待ください。

（データイースト　宮下）

3位 ハガキが少ないので割合はだしません

アナザー・メモリーズ

甘いささやき

舞台設定、パステル調のグラフィックなど、雰囲気作りが徹底していて好感が持てます。声優さんの演技も、イヤミがなく自然で、すんなりと感情移入することができました。各キャラのストーリーは、続きものののショートドラマのように展開するので、先が気になりどんどん引き込まれてしまいます。絵柄が嫌いでなければ買っても損はしないと思いますよ。（ ：25時間）

（三重県／川西正臣・24歳♂）

辛いつぶやき

電光掲示板のメッセージが見にくい。操作性やシナリオ自体は悪くないデキなのに、これのせいでストレスが溜まる。それと、戦闘シーンは、運の要素が強すぎる。毎回ランダムでカードが配られるのではなく、前回のを持ち越せるようにしてほしかった。（ ：40時間）

（神奈川県／RASCAL・26歳♂）

メーカーからのひと言

ご意見ご感想、ありがとうございました。皆様から寄せられたご感想を元にして、今後も新鮮な作品を作っていきたいと思います。次回作も期待してください。これからも応援よろしくお願いいたします。

（～ロンドンより～スタッフ一同）

4位 ハガキが少ないので割合はだしません

SEGA AGES／ギャラクシーフォースII

甘いささやき

アラ探しをすれば違うところもあるだろうが、プレイ感覚的にはまったく問題のない移植レベル。難易度の高さまで当時のままというのがちょっと困りものだが、それも『AGES』の良さだ。（ ：8時間）

（東京都／ビッグーQ・27歳♂）

辛いつぶやき

時折起こる処理落ちと、ステージ間のロードを除けば、移植度はかなり高い。独特の浮遊感と多重ロックオンの爽快感も良く再現されている。しかし、いかんせん難易度が高く、画面外からの攻撃や激突でアッという間にエネルギーをロスしてしまう。救済策のリプレイ再開システムは良いアイデアだが、パワーメモリー必須なのは×。すべての人がラストまでプレイできてこそ『AGES』シリーズにする意味があるのでは？（ ：6時間）

（千葉県／イクラどん・25歳♂）

メーカーからのひと言

『GFII』を買ってくれてありがとう！　今回、一番苦労したのが、当時のゲーム感や世界観をそのままサターン上で再現することでした。難易度については開発内でも賛否両論でしたが、最終的に現在のレベルで落ち着きました。（セガ　深田）

5位 ハガキが少ないので割合はだしません

コード・アール

甘いささやき

レースというジャンルで縛ってしまうと辛い評価を下さざるを得ないのだが、ゲーム全体としては良い作品と言えるだろう。レース時の操作性や恋愛アドベンチャーの展開に練り込み不足な面がある。しかし、女の子はかわいいし、なんといってもリプレイがすばらしい。システムの難点をグラフィックと演出で十分補っている。ドリームキャストで続編を希望！（ ：10時間）

（東京都／マニマキ・22歳♂）

辛いつぶやき

レース＋恋愛アドベンチャーで倍おいしい感じだが、実際はアドベンチャー部分のテンポの悪さが足かせとなってしまっている。レース部分は難易度高めだが、チューニングやリプレイなど、良いところがいろいろとあっただけにもったいなく感じられた。（ ：6時間）

（神奈川県／アス男・19歳♂）

メーカーからのひと言

単なるレースゲームだけではなく、プラスαの要素を盛り込んだゲームです。皆様からの反響も良く、特にリプレイパートに対して喜んで頂いているようです。まだプレイしていない方も1度プレイしてみてください。（クインテット営業部　山崎）

6位 ハガキが少ないので割合はだしません

村越正海の爆釣日本列島

甘いささやき

実際の釣りは良く知らないが、ゲームの釣りは結構プレイするという人は結構多い。僕もそんな中の1人なわけだが、そういった視点に立って見れば今作品は十分合格。専門知識がない人でも、釣れそうなポイントや魚に対してのアドバイスを村越氏が教えてくれるし、マニュアルでも細かく解説されているので、簡単に釣れます。さらにエラ洗いや根もぐりなど、魚の特殊行動も再現しており、初心者でも本格的な釣りが楽しめるハズ。（ ：10時間）

（東京都／釣りキチGUY・29歳♂）

辛いつぶやき

結論からいって、釣り作品としては及第点。でも釣れるのが簡単すぎて手応えが感じられない。じっくり待つことも釣りの楽しさなのに…。初心者向けがアダになった印象を持ちました。（ ：5時間）

（福島県／八巻雄二朗・24歳♂）

メーカーからのひと言

リアルさとゲーム性の追求。それに相反する葛藤。こんな気持ちでしょうか。釣りゲーとしてのクオリティには自信があったのですが…。リアルさとゲーム性のさらなる融合は、今後の課題とさせていただきます。

（パブリシティチーム　小林）

7位 ハガキが少ないので割合はだしません

ソルディバイド

甘いささやき

アーケードモードは、各ステージが短く、爽快感がないのでイマイチ。だが、オリジナルモードは、RPGの要素を盛り込んだことによって、まったく別の感覚で遊べた。ステージ数が多いので簡単にはクリアできず、長く飽きずに遊べる。宝箱と鍵の数がどちらかに偏ってしまったり、魔法石がなかなかでなかったりするなど、ランダム要素が強めなのが残念。（：15時間）
（神奈川県／ガルバディス・27歳♂）

辛いつぶやき

グラフィックやストーリー性は良いのだが、各ステージが短く、その繋ぎごとにロードが入るため、テンポを崩してしまっている。剣や魔法で攻撃するというのはおもしろいが、敵にぶつかりにいくようで、すぐ慣れるのは難しいと思う。敵もカタイし…。（：6時間）
（東京都／無堕・20歳♂）

メーカーからのひと言

シューティングとしての楽しみの他に、ストーリーやRPGの要素が入ったオリジナルステージなどといったテイストを持ち合わせています。どうやって楽しむかは、プレイヤーである皆さんがいろいろと見つけてみてください！（アトラス　小林）

9位 ハガキが少ないので割合はだしません

DRUID ～闇への追跡者～

甘いささやき

画面も地味だが、内容も地味。洋ゲーらしいといえばそれまでだが、個人的には十分楽しめた。行き詰まる謎もあるにはあったが、ちゃんと探索をして必要なアイテムを見つけ、使用法を導き出せばほとんど解ける。殺した敵がその場に残り続けるのも、当たり前だがリアルに感じた。ただマルチエンドの割には、そのいずれの内容もあまり大差なかったのは残念。（：25時間）
（茨城県／太陽を盗んだ男・24歳♂）

辛いつぶやき

謎解きに関しては楽しめたけど、その他の要素は必要なさげ。たとえば敵との戦闘。直接攻撃を上段下段に分ける必要はあるの？　これで戦闘が奥深くなっているわけでもないのに。あとは魔法。下級上級あわせて12種類あったけど、ほとんど必要なかった。（：18時間）
（東京都／硬派ビーム・23歳♂）

メーカーからのひと言

ご意見ありがとうございます。いわゆる「洋ゲー」の本作ですが、海外SFの重厚な雰囲気と、ちょっと難しめの謎解きを楽しんでいただけたのではと思います。魔法攻撃は、戦闘を有利にするために事前にしかけると重宝しますよ。（広報　Y）

8位 ハガキが少ないので割合はだしません

ケリオトッセ！

甘いささやき

やっぱりこういったゲームは、多人数でプレイしてこそ、という印象を持った。1人プレイでは、一通りクリアしてしまうとなかなか2度目のプレイをする気にならないけど、友達を2～3人呼んできて対戦を始めれば、なんだかんだ言って自分が勝つまでプレイしてしまう。ルールは単純だけどキャラクタは豊富だしステージも多彩。結構長い間楽しめそうですな。（：8時間）
（千葉県／新田信春・22歳♂）

辛いつぶやき

画面内を所狭しと動き回るゲームなのに、その画面がなんか見づらい。わざわざポリゴン使って3Dにしなくても良かったのでは。川に落ちると敗北決定というステージもどうかと思う。単純なのはいいけど、ゲーム中やることが少ないためすぐ飽きちゃった。（：2時間）
（愛知県／名古屋こうちん・16歳♂）

メーカーからのひと言

家族や仲間など、みんなでわいわい対戦して熱くなれるように作られた『ケリオトッセ！』。いつもは「ゲームばかりするんじゃありません！」という人だって、コントロールパッドを持たせればついついハマっちゃうよ！（特別事業室　田島）

10位 ハガキが少ないので割合はだしません

もってけたまご With がんばれ！かものはし

甘いささやき

なんといってもキャラクタがかわいい。それに各ステージの中間で見られるデモが、NHK教育テレビ風で楽しい。卵を集めて自分の巣に持ち帰るだけとシステムも簡単で、女の子や子供がプレイするゲームとしてもピッタリ。特に対戦がおもしろく、人数が多ければ多いほど盛り上がること間違いなし！　パーティ用に持っていても損はしないゲームだと思うよ。（：6時間）
（大阪府／中村健史・18歳♂）

辛いつぶやき

対戦プレイはわからないけど、1人プレイだとどうも飽きが早いようです。登場キャラクタの1人（匹？）であるネコさんの子供が、卵からふ化するのも間違ってマス。『もってけたまご』にしても、本編とちょっとルールが異なる程度。なんか蛇足って感じ。（：2時間）
（神奈川県／あかねちんのママ・25歳♀）

メーカーからのひと言

最近、“対戦”っていうと格闘ものばっかりだよね。そんなときこそ、この『もってけたまご』でワイワイ楽しんでください。1人よりは2人、2人よりは3人と、友達が増えるほど盛り上がるぞ！　でもケンカはしないでね！（ナグザット　谷島）

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の

テレカ＆ソフト引換券を進呈

引換券を3枚集めて編集部に送ると好きなソフトをプレゼント

本誌No.19に掲載予定のゲーム批評を大募集！ ハガキか封書に①ゲーム名 ②批評文（横書き） ③評価「ステキ」or「残念」 ④住所、氏名、年齢、性別、電話番号 ⑤大体のプレイ時間を明記の上、〒136-0082 東京都江東区新木場1-6-26 TIMサターンFAN編集部「ゲーム成績表」係まで。誰も見ていないような部分に注目している文章は大歓迎！　というわけでアドバイスとしては、ポストに投函する前に、自分が伝えたい“根っこ”の部分がちゃんと書かれているか、もう1度読み返してみること。文句だけ並べた中傷的な文章になっていないかも必ず確認しよう。このコーナーを大期待している人を裏切るような偽りの批評（雑誌のレビュー丸写し、体験版や店頭プレイでの批評）も却下だぞ！　それと、批評対象ソフト以外の批評文はすべてボツなので、ひとつよろしく。

締め切り9月8日（当日必着）

No.19の批評対象

- ルパン三世 ～ピラミッドの賢者～
- 斬魔超奥義ヴァルハリアン
- ガーディアンフォース
- アストラスーパースターズ
- バッケンローダー
- プロ野球 グレイテストナイン'98 サマーアクション
- イメージファイト＆X-マルチプライ／アーケードギアーズ
- 海辺<ビーチ>でリーチ！

臥薪嘗胆

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

Game研究所（ゲーム研究所）

なんと今号は、研究所始まって以来の携帯ゲーム機攻略！見た目は地味なゲームだが、中身の方はいつになく研究しがいのある一作だ。

対戦時に湧き起こる疑問の数々をかいつまんで解説

あつめてゴジラ　怪獣大集合

発売日	発売中
発売元	セガ
開発元	ゼネラル・エンタテイメント
価格（税別）	2500円
ジャンル	育成対戦
現在の開発状況	100%

開発者だからこそわかる対戦時のカラクリと、編集部オススメの対戦・育成テクニックをQ&A形式でまとめてみた。これで対戦がいっそう楽しくなるよ。

開発元"ゼネラル・エンタテイメント"に聞く、対戦・育成・成長の秘密!!

対戦でこそおもしろさを発揮する本作だが、プレイしていて不可解な現象に遭遇することもしばしば。そこで編集部員の豊富な対戦経験を基に疑問点をリストアップ。開発元であるゼネラル・エンタテイメントの塚本昌信氏のアドバイス（太字部分）を合わせ、謎を解明してみた。

Q 対戦で負け続けの毎日です（涙）強い怪獣を作るコツを教えてください！

怪獣を強くするには撃墜ゲームをこなすのがセオリーだが、撃墜結果が怪獣の能力にどのような影響を与えるかは知られていない。まずは、撃墜結果が怪獣に及ぼす影響について伺った。

「強い怪獣になるためには撃墜ゲームに勝利する、対戦に勝利するという2点がポイントです。撃墜ゲームは完全にランダム性なので必勝法は存在しません。WINと表示されたときだけ怪獣がパワーアップします（成長時期に関係なく）。LOSEと表示されるとパワーアップはしませんが、パワーダウンすることもありません。対戦勝利後のパワーアップは、撃墜ゲームのそれと比較して2倍のパワーアップがされます」

なんと対戦で勝っても怪獣はパワーアップすることが判明。だが、怪獣を失うか生き残るか、2つの結果しかない対戦でパワーアップをはかるのは無謀極まりない。やはり基本は撃墜ゲーム。常に撃墜ゲームのボタンを押す習慣をつけよう。

さて、ここでちょっとしたテクニックを1つ。撃墜ゲームでパワーを溜めるには時間がかかる。時間を節約したい人は、2回負けたらBボタンを押して撃墜ゲームをキャンセルし、また新たに撃墜ゲームをはじめるようにしよう。ちなみに「怪獣のパワーに上限はあるのか？」という質問も併せてしてみたが、返ってきたのは**「常識的に考えて到達できないほどの数値に設定されています」**との答え。不可能ではないが、とてつもない労力がかかるようだ。

Q 自分の好きな怪獣を作るには、牧場でどういう風に育てればいいのですか？

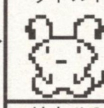
本作では怪獣1体を作り出すのに4、5時間を要するだけに、同じ怪獣を何度も作り出すことは避けたい。怪獣の成長と牧場の選択には、どのような関係があるのだろうか？

「キャラクタは、ベビー→リトル→ジュニア→成長体（怪獣）の順で成長していきます。各形態への進化は、3段階に分かれていて、変身前にどの牧場にいるかで、次にどのような形態になるかが決定されます」

牧場と、それにより現れる怪獣の関係は右の表にまとめておいた。例えばスペースゴジラを作りたい場合は、ベビーのときにやさしいかあやしい牧場で育て、リトル2になったらふつう、もしくはあやしい牧場へ。後は第3形態のジュニア3になったら、スパルタ牧場へ移せばいい。これで無事、スペースゴジラへと成長する。

初期段階で作ることのできる怪獣は全部で16体。これ以外の怪獣を作ることはできないので、この表を元にムダなく育成し、リストを完成させていこう。

形態	牧場名
ベビー	ふつう スパルタ
	やさしい あやしい

形態	牧場名
リトル1 	ふつう やさしい
	スパルタ あやしい
リトル2	ふつう あやしい
	やさしい スパルタ

形態	牧場名	No	怪獣名
ジュニア1	ふつう	1	ミニラ
	やさしい	2	ラドン
	スパルタ	3	モスラ
	あやしい	4	ガニメ
ジュニア2	ふつう	5	アンギラス
	やさしい	6	マグマ
	スパルタ	7	ゴロザウルス
	あやしい	8	ジェットジャガー
ジュニア3	ふつう	9	キングギドラ
	やさしい	10	ガイガン
	スパルタ	11	スペースゴジラ
	あやしい	12	カマキラス
ジュニア4	ふつう	13	ガイラ
	やさしい	14	ビオランテ
	スパルタ	15	ゲゾラ
	あやしい	16	ガバラ

©SEGA／TOHO

映画では強くないアンギラスですがゲーム中でも扱いは同じなんですか？

映画中での怪獣の強さが反映されているかも気になるところ。その辺りの処理はどうなっているのか？

「映画で脇役の怪獣だから弱く、主役級の怪獣だから強い、ということはありません。怪獣ごとの基本性能に個性付けはしていないんですよ。どの怪獣の能力も平等なので、パワーに差はありません。

ただし、怪獣の中には対戦でしか現れないものもいます。対戦で入手できる怪獣は、その怪獣になるまでに少なくとも1勝はしていなければなりません。それを考慮すると、対戦勝利によるパワーアップがおのずとされていることになります。そういう意味では、対戦で出現する怪獣たちの方が強いと言えますね」

ここで疑問が1つ出てくる。怪獣ごとの能力差はないとのことだが、対戦をしていると頻繁に敵の攻撃を回避する場面に出くわすことがある。これは怪獣の能力に関係していることではないのだろうか？

「対戦時には、相手怪獣とのパワー差によって、弱いほうの怪獣の能力に補正がかかります。これにより、弱い怪獣は先行攻撃、クリティカルヒット（倍のダメージを与える）、回避の3点で有利になります。これらの確率は、パワー差が大きければ大きいほど高くなっていきます」

撃墜ゲームをやり込んだ方が不利になるケースも十分あるのだ。

撃墜を1回もしていない怪獣に一撃で殺されたんですが（怒）

どんなに強力な怪獣でも、必ず殺してしまう一撃攻撃。手塩にかけて育てた怪獣を一撃で殺されたときほど悲壮感につつまれることはない。一撃攻撃はどんな条件の下で繰り出されるのか聞いてみた。

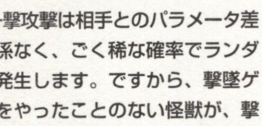
「一撃攻撃は相手とのパラメータ差に関係なく、ごく稀な確率でランダムで発生します。ですから、撃墜ゲームをやったことのない怪獣が、撃墜ゲームを繰り返しやった怪獣を一撃で倒すケースも当然発生します」

編集部には成体になったばかりの怪獣を強い怪獣と戦わせ、一撃勝利を狙うプレイヤーがいる。撃墜未経験は対戦で圧倒的に不利であり、連勝を重ねた怪獣にほぼ確実に負けるため、非常に排他的な戦法に見えるが、リストを埋めるという観点から見れば、あながち悪くない。なにしろ対戦プレイヤー間のレベルが向上してくると、生半可な鍛え方では太刀打ちできない。撃墜ゲームを黙々とこなす時間も必然的に多くなってくる。だが、結局はどちらかが負けてしまうゲーム。人によっては、このような対戦が煮詰まった状況をツライと感じるかもしれない。気軽に怪獣収集を楽しみたい人には、こういう遊び方もいいのではなかろうか。

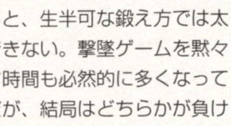
リストがなかなか完成しません対戦後の怪獣出現法則を教えてください

対戦が終わった後に起こる突然変異。うまくいけばなかなか見られないレア怪獣がリストに加わるが、そんなことは滅多に起こらない。そこで、怪獣の突然変異に何らかの決め事はあるのか質問してみた…のだが、これについては明確な回答を得ることはできなかった。

とりあえず、今現在わかっていることをまとめると、怪獣の突然変異は怪獣同士のDNAと関係しているようだ。怪獣のDNAは「メニュー4リスト」で確認できるので、対戦仲間と協力し合いながら、突然変異前と突然変異後のDNAを見比べて、DNA解析に興じてみては？



➡勝利後の突然変異。勝ち続ければいいことが…



➡印の数を足したりして、いろいろ考えよう

対戦相手がいません。こんな僕でもリストを完成させられるでしょうか？

対戦相手の有無は、怪獣リストの完成にもかかわってくる深刻な問題。果たしてプレイヤー1人でリストを完成させることはできるのか？

「対戦相手がいないと怪獣を見ることができないということもあるかと思います。しかし、対戦でしかGETする方法がない怪獣もいます。ぜひ、みんなで『あつめてゴジラ』を買ってプレイしてください。プレイして頂ければ、年末の『ゴジラ　ジェネレーション』できっといいことがあります」

やはり対戦をやらなければリストの完成はムリとのこと。『あつめてゴジラ』はドリームキャスト用ソフトのデータセーブにも使えるので、先行投資がてら購入するのも手か？

「イクセイ」「ショウリ」「ミタ」全てに印がつくとイイことがあるんですか？

これは非常に気になるところ。本作では怪獣あつめが目的だが、その怪獣には個別に「イクセイ」「ショウリ」「ミタ」のパラメータがつけられている。その意味は？

➡全部に印をつけるには、かなり根気がいるぞ

「全てのパラメーターに印がつくと、エンディングが流れます…というのは、まあ冗談でして、『あつめてゴジラ』単体では何もおこりません。ただし、こちらも年末を待ってくださいね（こればっかでスイマセン）」

ここでもこのような回答が…。しかし本作をプレイした人だけに用意されたご褒美的なものであることは確か。全リスト完成を目指すしかないようだ。ちなみに、開発者のリスト完成最短記録は約1週間だそうだ。

電池を交換したら、育成中の怪獣データが消えちゃったんですけど…

最後は電池交換に関する質問。電池交換前はジュニアにまで成長していた怪獣が、電池交換後にはベビーになってしまった…。電池交換を行ったために、このようなトラブルが発生した例が報告されている（※怪獣のリストが消滅するわけではなく、あくまで育成中のデータ）。どうすれば、この問題を回避することができるだろう。

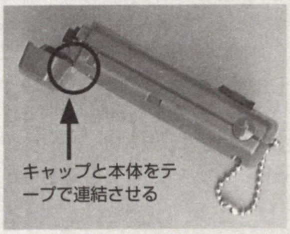
「電池交換のメッセージが出た後もプレイを続けた場合は、いったん時計モードに入ってから電池交換をしてください。そうすると、育成中の怪獣データが消えるという現象もおきにくいと思います。また、電池警告のメッセージが出たら、早めに電池交換をするようにしてください」

怪獣リストを完成させる上で、電池交換は誰しも経験すること。このような事態に陥らないように、上記予防策を頭に入れておこう。

暮らしの知恵　ユルいキャップもこれで安心！

対戦プレイで繰り返し遊んでいると、ビジュアルメモリのキャップが徐々に緩くなってくる。知らないうちにキャップが外れてなくなった、なんてことが起こらないようにビジュアルメモリに手を加えてみよう！用意するものはセロテープ（メンディングテープであればなお良し）。これを右の写真のように、本体とキャップを繋ぐ部分に貼り付ける。これでキャップをなくす心配はグッと減る。ドリームキャストと接続するときに、テープをはがすだけでOKというお手軽さもいいところだ。

➡こうしておけば、キャップが勝手に取れたりすることもないぞ！



第1部 緊急レポート

発覚!! 6人目のご主人様

BLACK/MATRIX

表紙を飾ったこの謎の男、じつは隠しキャラにして6人目のご主人様だった!!　というわけで今回は攻略ページを差し替え緊急特別企画をお送りする。

発売日	発売中（8月27日）	CD枚数	1枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	フライト・プラン／NECインターチャネル	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	60・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

©フライト・プラン／NECインターチャネル　イラスト：土屋杏子　原作：ビトウゴウ

SATURN FAN No.17

②　③　④　⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩　⑪

⑫

⑬　⑭　⑮

⑯

⑰

⑱

キリトリ線

郵便はがき

50円
切手を
はってね!

1058622

東京都港区東新橋1-1-16
TIM
SATURN FAN 読者プレゼント
No.17応募係

□□□-□□□□

住所

(ふりがな)
氏名

電話
番号 (　　)

①ゲーム成績表

P67の表4の中から
実際に遊んだことの
あるゲームを選んで
評価してください。

ゲームのNo.		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)

今号のプレゼントで
欲しいもの

(　　)番

キリトリ線

110

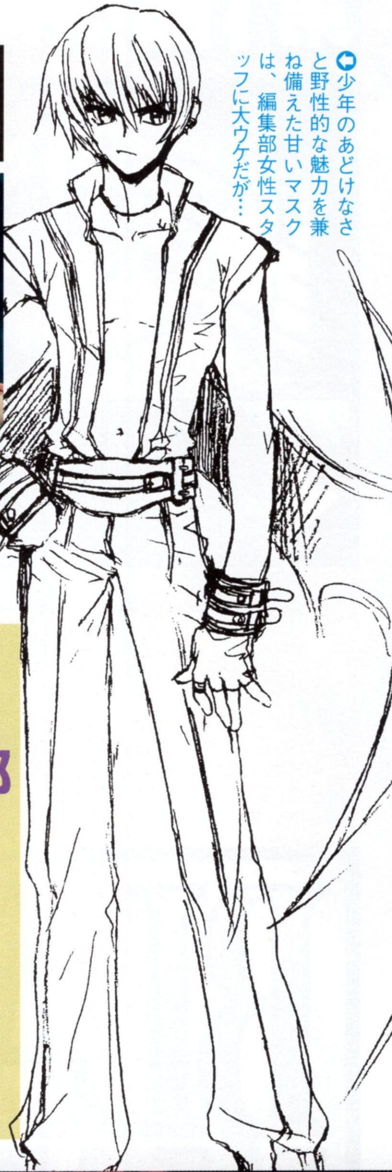
出現条件不明。謎に包まれたご主人様

前代未聞、隠しキャラのくせに堂々と表紙に登場したこのキャラ、名前はゼロという（もっとも、表紙に登場した時点で隠しにならないと思うが…）。じつは前号のインタビューの最後で、キャラデザインの土屋杏子さんがチラリと触れていた「いちばん趣味に走ったキャラ」が彼だったのだ。もともとは6人目のご主人様（それも男）が登場する予定はなかったのだが、土屋さんの強い要望に、原作のビトウゴウ氏と制作のフライト・プランが応える形で実現したらしい。設定画にはかなり綿密な設定が描きこまれ、土屋さんの熱意のほどがうかがえる。

第1章で登場する彼はけっこうワイルドな性格だが、他のご主人様同様、アベルに奴隷としての感情以外の、ある感情を抱く。それは愛など存在しない『B／M』の世界のみならず、我々の日常世界においても禁断の感情なのだが…。

さて、気になるゼロの出現条件だが、NECインターチャネルによれば、残念ながら現在誌上で公開する予定はないとのこと。これはビトウ氏らの「インターネットなどの口コミレベルで伝えたい」という意向を汲んだもの。興味のある人はそのへんを探ってみよう。

↑ゼロのことを熱っぽく語る土屋さん。まさに入魂のキャラなのだ



↑少年のあどけなさと野性的な魅力を兼ね備えた甘いマスクは、編集部女性スタッフに大ウケだが…

声優

伊藤健太郎

TVアニメ「超者ライディーン」の鷲崎飛翔役が有名。このキャスティングに関しても、土屋さんの熱烈なラブコールのかいあって決定したようだ

↑2人で毛布にくるまりながらゼロが言う、意味深なセリフ…

←かなり細かい部分まで指定が入っており、土屋さんのこだわりがうかがえる。たとえゲームを買った人の大部分が見られなくとも…

その名はゼロ。

アベルが作った手料理をおいしそうにたいらげるゼロ

緊急取材 「初回受注分のみ生産」の真相

ついに発売された『B／M』だが、ご存知の通り今回は「初回受注分のみ生産」という特殊な販売形態が取られている。これは事実上「予約しなければ購入できない可能性」があるため、そのことが本誌読者コーナーで論議を呼んだ。今回はその経緯と事情を、NECインターチャネルのプロデューサー、多部田俊雄氏にうかがってみた。

――今回「初回受注分のみ生産」となった経緯を教えてください。

多部田 当初は通常の生産形態でソフト流通さんからの受注に入ったのですが、みなさんからたくさんの声が寄せられていたにもかかわらず、総受注本数は2万枚を少し超える程度でした。現状のセガサターンのタイトルは、発売後に追加受注が集まり追加生産されるタイトルもありますが、そのほとんどがシリーズものや人気アニメ、移植ものなど、タイトルの認知が行き渡ったものばかりで、また追加発注されるといっても初回生産数と同数集まるということは皆無で、よくても50％程度です。

つまり、通常の生産形態をとった場合、『B／M』の総生産数は発売後の追加生産を入れてよくても3万枚程度で、これでは到底応援してくださったみなさんの手元まで行き渡りません。そこで当社がとった策は、
① 流通さんに対し、予約分は必ず生産する（本数限定ではない）初回受注分生産をお伝えする。
② 流通さんおよび小売店さんに対し『B／M』がいかに応援されているかということと、ユーザーさんからの予約を受け付けてほしいことを伝えるために、流通向け広告を打つ。
③ 当社の広告にて初回予約分のみ生産をお伝えするとともに、各ゲーム専門誌さんに記事中での取り扱いをお願いする。
④ 受注締め切りを通常よりも延ばし受け付けを生産間際まで行う。
という4点を実行に移しました。

――最終的な受注は約6万本とのことですが、この本数は適正と思われますか？

多部田 最終的な数は当初の3倍にあたり、苦しい中ではベストに近い受注を集められたと考えています。

また、ソフトメーカーとして利益のみを考えるのであれば、多ければ多いほど良いと思いますが…。一プロデューサーとしては、『B／M』の世界観の特異性から考えてみると万人向けのタイトルではありませんので、数10万本も出て市場に残るよりはよかったのではないかとも思っています。

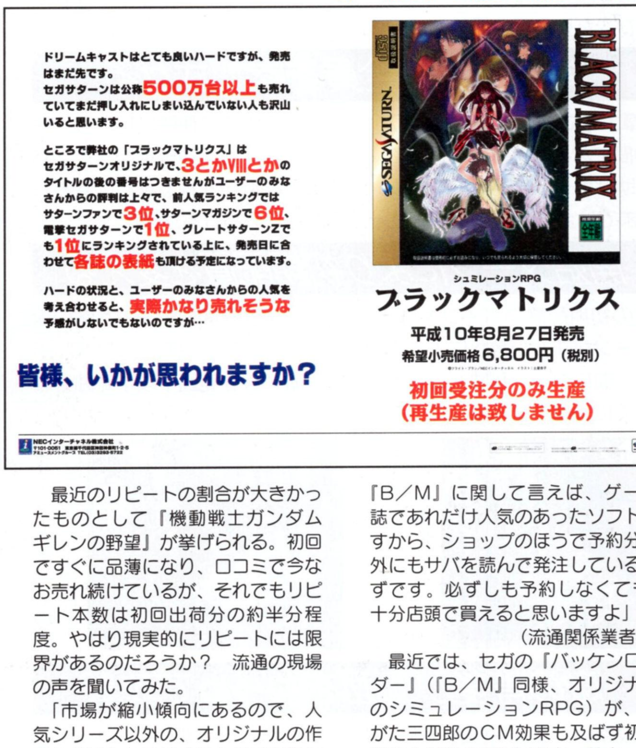
――ユーザーから、ショップで予約を受け付けてくれないという投書がいくつかあったのですが？

多部田 応援してくれたユーザーのみなさんの手元に行き渡るようにするための策ではありましたが、生産は発売日の1ヵ月以上前から入るため、あまりに近いと締め切られてしまったようです。秋葉原などの一部大型店では、発売3週間前まで受け付けて頂いたようです。

――発売後、入手できなかったユーザーから問いあわせなどあるかと思いますが、場合によっては再生産することもありえますか？

多部田 一度「初回受注分のみ生産」をうたってしまった以上、現状のままの再生産はありえません。ただ、システム的にはまだまだ荒削りなところがありますので、いつかアドバンスド的なものを出せたらとも思っているのですが。

これが業界に一石を投じた問題の広告。流通向け業界紙に掲載されたもので、一般のゲーム誌には載っていない



最近のリピートの割合が大きかったものとして『機動戦士ガンダム ギレンの野望』が挙げられる。初回ですぐに品薄になり、口コミで今なお売れ続けているが、それでもリピート本数は初回出荷分の約半分程度。やはり現実的にリピートには限界があるのだろうか？ 流通の現場の声を聞いてみた。

「市場が縮小傾向にあるので、人気シリーズ以外の、オリジナルの作品などはかなり絞り込んだ発注数になっています。ただ、うちではお客様からの注文は、たとえ1本でもすべてリピートの要請をしています。問題は流通在庫のほうで、それがないとどうにもならないわけです。だから、今回のような形態はうちとしては困りますね」

（流通関係業者A）

「確かにサターンは以前より少ない本数しか取ってないです。ただ『B／M』に関して言えば、ゲーム誌であれだけ人気のあったソフトですから、ショップのほうで予約分以外にもサバを読んで発注しているはずです。必ずしも予約しなくても、十分店頭で買えると思いますよ」

（流通関係業者B）

最近では、セガの『バッケンローダー』（『B／M』同様、オリジナルのシミュレーションRPG）が、せがた三四郎のCM効果も及ばず初週売り上げ約2万5000本。サターンを取り巻く流通環境が、今後ますます厳しくなることは間違いない。

しかし、ハードの最期は流通側が決めるものではなく、我々エンドユーザーが決めるものだ。ユーザーとして、もっと積極的に自分たちの存在をアピールしていくべき。そのためには、多少面倒でも、ソフトの予約などの行動が必要になってくるのではないだろうか。

第2部 第1章～第6章のやり込み戦術指南

BLACK/MATRIX 徹底攻略

ノーマルモードの中盤までを一気に攻略。戦闘でランクAを取れるように、明確なアドバイスを示した。また、分岐条件やお助けキャラの出現条件も公開するぞ。

戦闘の流れにそった基礎戦術

すべての戦闘で通用する基礎的な戦術を、戦闘の流れにそって解説していく。練り込まれた戦闘システムゆえに、この基礎部分をしっかり固めていないと、序盤から苦戦することも珍しくないのだ。

1 回復アイテム、装備を整える

第3章以降、商人からアイテムと武具を買える。ただし、序盤は所持金が少ないので、両方買うのは難しい。その場合は、回復アイテムに重点をおこう。武具は戦闘中に入手したものを使えばいい。

2 戦闘は味方全員を参加させる

第6章までに必ず加わる仲間は7人、仲間になるかどうかを選択できるお助けキャラは5人登場する。第6章までは全員を戦闘に参加させられるので、仲間にしたら、弱いキャラでも必ず戦闘に参加させよう。経験値を得る権利は参戦したものに限られるからだ。

3 開始ターンにより初期配置を変える

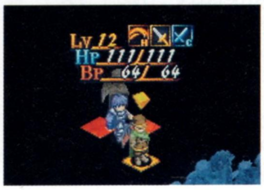
味方の初期配置のポイントは、開始ターンが味方か敵かによって異なる。開始ターンが味方の場合は、すぐに攻撃できるように敵に近づけよう。開始ターンが敵の場合は、一方的な攻撃を受けないように敵の移動範囲＋攻撃範囲分のマスに入らないようにするのだ。

先制攻撃ができるように、限界まで近づく

VITが高いもの以外は、敵から遠ざける

4 敵の背後か側面をねらって攻撃

物理攻撃は、正面→側面→背後の順にダメージが大きくなる（敵、味方共通）。複数敵がいるなら、背後を取れる敵を迷わずねらおう。また、キャラはHPが0になると死体になり、それを攻撃すると骸骨（死滅）になる。物理攻撃で骸骨にするとBPを得られるぞ。



背後からなら一撃で倒せることもある

死体は移動のジャマになる。トドメだ

5 ターン終了前に待機型を設定する

味方のターン中は待機型を防御にするのが基本。敵の反撃で受けるダメージを軽減するためだ。また、味方のターンを終了させるまえに、敵のターンでの攻撃にそなえて待機型を設定しておこう。待機型を状況によって使いわけるコツを、下にまとめた。

反撃	ある程度HPとVITが高いキャラで、かつ物理攻撃をしてくる敵が多い場合に反撃設定にする。魔法攻撃に対して反撃はできない。
防御	HPとVITが低いキャラは迷わず防御設定。また、魔法や弓、横振り攻撃の敵が多くて一方的な攻撃を受けてしまう場合もオススメ。
回避	DEXの高いキャラなら回避設定を生かせるが、序盤ではDEXを十分に高める余裕がない。回避失敗時のダメージが大きいのも難点。

6 敵は味方の弱点をねらって動く

敵も当然味方の背後をねらい、攻撃対象が複数いる場合はパラメータの低いキャラに的をしぼってくる。この敵の動きをふまえて、敵に正面を向け、弱いキャラは敵から遠ざける状況を保とう。

弓攻撃や魔法を使う敵がやっかいだ

7 戦闘結果でランクAを取るコツ

戦闘終了後、戦い方が評価されてABCのランクが付く。評価はクリアターン数や、生き残った味方の数などを総合して決められる。特に、早いターンでクリアするとランクAになりやすい。

EXPやBPは死滅した敵数に比例

8 経験値、ボーナスポイントの振り分け方

取得した経験値は、序盤のうちはピリポに優先的に振り分けよう。弓の遠距離攻撃は何かと役立つからだ。またボーナスポイントの振り分け方は、攻撃タイプごとに異なるので、下を参照してほしい。

強化するパラメータを限定しよう

序盤～中盤の理想のボーナスポイント振り分け

アベル、レブロブス、ガイウス、ピリポ、マルコ…STR、VITを徹底的に強化。ただし、魔法攻撃対策として第3章からINTも少し上げること

ヨハネ…ひたすらINT、VITを強化して魔法攻撃のエキスパートにする

ルピルピ…STR、INT、VITに振り分ける。序盤は回復魔法のためにINTを強化し、中盤からはSTRを強化して物理攻撃もいけるキャラに育てる

使いどころが肝心な魔法

基本的に魔法を使えるキャラは、ヨハネとルピルピだけ。ほかのキャラは、トンホーンなどの角形アクセサリを装備した場合のみ使える。魔法は使用者のレベルに比例して、威力が高くなっていく。

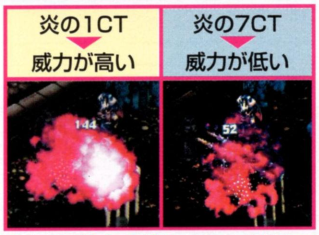
魔法リスト

属性	名称	魔法効果内容	BP※
闇	毒怨	毒によるダメージを与える	8
	ゴースト	パラメータを25%ダウンさせる	9
	麻痺毒	行動力を1減らす	12
	石化毒	操作不能状態にさせる（方向転換も不可能に）	12
	リッチ	BPを吸収し自軍のものにする（次の戦闘以降使用可能）	13
	ゾンビ化	死体をゾンビに変える（骸骨は不可）	15
	極刑	相手のHPを3分の1にする	20
	毒雲	複数ユニットに毒ダメージ（効果範囲が広い）	23
	毒竜巻	複数ユニットに毒ダメージ（効果範囲の高低幅が広い）	31
	サンドマン	砂塵により相手を眠らせる	31
光	体力回復	体力を回復する	9
	罵倒	光柱によりダメージを与える（効果範囲が広い）	9
	状態回復	パラメータ異常状態を回復（解除）する	10
	気合	魔法効力を無効にする（魔法を受けると効力がきれる）	11
	ライトクロス	光弾によりダメージを与える	17
	リリム	体力を回復する（効果範囲の高低幅が広い）	26
	精神	体力を回復する（効果範囲の高低幅が広い）	28
炎	鬼眼陽炎	火柱によりダメージを与える（効果範囲の高低幅が広い）	15
	ゾンビ爆	ゾンビを爆破させて周辺ユニットにダメージを与える	29
水	アルラウネ	植物によりダメージを与える（効果範囲の高低幅が広い）	11
	ノースレイス	氷柱によりダメージを与える	13
	静寂	相手のBPを凍結させ、使用不可能にする	15
雷	アストラル	パラメータを25%アップさせる	9

※BPは魔法を使うときに消費するBPの基本値を示し、INTが上がるにつれて値は高くなる

魔法バイオリズム時計による威力変動

戦闘中の画面右上に表示されている魔法バイオリズム時計。これには、0～23時（CT）を示す時計と、使用した魔法の属性がきっかけとなって点滅する属性玉が付いている。すべての魔法は、時刻によって威力が変動し、点滅している玉で、威力が高くなる時刻と威力が低くなる時刻が変わる。



⬆炎の属性玉点滅中、違う時刻に同じ魔法を使った例。威力の差は歴然

時刻（CT）を示す時計

戦闘開始時の時計の文字盤は青で、針は0CTをさしている。「移動」「攻撃」などの行動を1回行うたびに1CTづつ針が進み、12CTまで進むと文字盤が黒に切り替わる。さらに23CTまで進むと今度は0CTに戻り、文字盤が青になる。

0～11

12～23

5つの属性玉

最初は炎の属性玉が点滅しているが、魔法を使ったあと、玉はその魔法と同じ属性のものに切り替わる。その玉に応じて、下の表のようにすべての魔法の威力が変動する時刻も変わる。

点滅している属性玉により威力変化がおきる時刻

属性玉	すべての魔法の威力が高くなる時刻	すべての魔法の威力が低くなる時刻
炎	0、1、2、11、12	7、18
水	4、5、16、17、18、19	8、9、14
雷	10	5、6、7、8、12、13、19、20、21、22
光	18、19、20	22、23
闇	3、6、12、13、14、15、18、21、23	0、1、4、17、19、20、22

魔法に反応して出現する精霊

戦闘マップには精霊が潜んでいる。魔法を使ったときの効果範囲と精霊のいるマスが重なったとき、精霊が出現して独自のパワーを発揮するのだ。精霊は6種類いるが、そのパワーは必ずしも味方に有利なものではない。各精霊の特徴は下のとおりだ。

時の精霊

出現した瞬間、魔法バイオリズム時計の時間を36CT分進めてしまう

風の精霊

出現した瞬間、敵と味方の全キャラが左下方向に強制的に1マス移動してしまう

光の精霊

精霊出現時に魔法攻撃を受けた側の部隊の領域範囲が、24CT期間すべて一1される

闇の精霊

精霊出現時に魔法攻撃を受けた側の部隊の行動力が、24CT期間すべて一1される

音の精霊

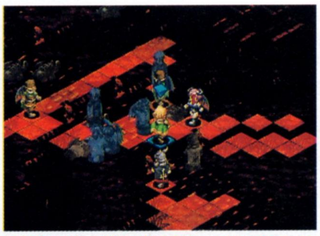
精霊が出現してから、敵と味方の全キャラが24CT期間魔法を使えなくなる

次元の精霊

敵と味方の全キャラが24CT期間、ゾック（侵入妨害エリア）生成能力を失う

大邪神の鎧をまとった者ができる鎧召喚

ゲームを進めていくと、アベルたちが大邪神の鎧を装備するイベントが発生する。また、ルピルピとマルコは最初から鎧を来た状態で仲間になる。この鎧を着たキャラたちは、自分と周辺のキャラのBPと行動力を吸収して、鎧召喚を行える。鎧召喚は効果範囲が広く、威力も絶大だ。ただし、大量のBPと行動力を消費してしまうので、実際に使えるようになるのは中盤になってからになる。



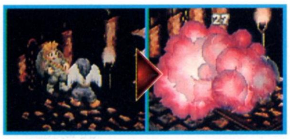
⬆鎧召喚の攻撃範囲は、鎧を着たキャラの中心から広がる

⬆発動すると美しいグラフィックが表示される。ザコ敵なら昇天の威力

魔法はこんな敵に対して活用しよう

●物理的攻撃を回避する敵

敵は、HPが減って疲労状態になると物理攻撃を回避する。こんなときは魔法で攻撃すれば必ずあたるぞ。回避はあくまでも物理攻撃に対するもので、魔法抵抗力はＩＮＴに左右されるためだ。



⬆回避する敵も魔法攻撃ならOK

●接近戦を避けたい敵

ＳＴＲが高い敵、潜在能力が覚醒した武器を持っている敵など、接近戦を避けたい敵はたくさんいる。そのなかでＩＮＴが低いものがいる場合は、魔法で攻撃するのが一番安全で確実だ。

●集まっている敵

まれに、敵が2～4人固まることがある。そんな集団に突っ込んでいったら、集中攻撃を受けてしまうのがオチ。こんなときは遠くからの魔法攻撃が役に立つ。

アイテムと潜在能力について

街で買えるアイテムと武具は、最初に訪れたときと、分岐後再度訪れたときとでは商品が異なる。第6章までに入手可能なアイテムのリストを右に掲載したので、参考にしてほしい。ちなみに武器は、キャラの攻撃タイプによって装備できるものが決まっている。武器と攻撃タイプの組み合わせによって攻撃範囲も異なるぞ。

キャラの攻撃タイプと装備可能武器

アベル、レブロブス：攻撃タイプ…縦振り
：装備可能武器…剣、斧、棒
ガイウス、マルコ：攻撃タイプ…突き
：装備可能武器…短剣、剣、刺突剣、槍、棒
ピリポ：攻撃タイプ…弓
：装備可能武器…弓
ヨハネ：攻撃タイプ…殴り
：装備可能武器…短剣、ロッド、杖、フレイル
ルピルピ：攻撃タイプ…横振り
：装備可能武器…短剣、剣

武器にBPを与えて覚醒させる

武器にBPを与えると、潜在能力が覚醒する。潜在能力とは、武器本来の力に追加効果をもたらすもので、下にまとめたようなさまざまな種類がある。なかには自分に不利な結果をもたらすものも…。どの武器にどんな潜在能力があるのかは、自分で試してみよう。

↑ほんの少しBPを与えただけで、潜在能力が覚醒する武器もあるぞ

武器の潜在能力の種類

【攻撃する側に付加する能力】
- 攻撃ユニットのSTRが増加して、属性攻撃ができる
- 攻撃相手を即死（強制的にHP0）させられる
- 爆風ダメージを与えられる（ゾンビ爆の潜在能力版）
- 攻撃ユニットのレベル数分の追加ダメージを与えられる
- 攻撃したあと一定CT期間、物理または魔法攻撃を回避する
- 攻撃ユニットの隣接マス上下4段を攻撃できる（槍、ムチに存在）
- 槍のような貫通攻撃が可能になる（ムチにのみ存在）
- 攻撃したあとの24CT期間、受けた潜在能力攻撃を無効にする
- 高所または低所で攻撃するほどSTRが増加する
- 高所または低所で攻撃するほどBP消費量が減少
- 攻撃すると通常魔法と同様の効果を発揮する
- 攻撃をするとレベル数分のHPまたはBPを消費する
- 攻撃をすると与えたダメージ分のHPまたはBPを消費する
- 攻撃をするとBPを消費するだけで何も起きない
- 攻撃をすると必ず反撃を受ける
- 攻撃したときの消費BPが3分の2または2分の1になる

【攻撃を受けた側に変化が起こる能力】
- 攻撃を受けたユニットが1マス後退する
- 攻撃を受けたユニットの周辺にいるユニットが拡散する
- 攻撃を受けたユニットのゾック発生能力が24CT期間無効になる
- 攻撃を受けたユニットのSTRまたはINTが24CT期間40%減少
- 攻撃を受けたユニットのHPまたはBPが増加する

【攻撃側と攻撃を受けた側両方に影響する能力】
- 攻撃と被攻撃ユニットの武器を入れ替える（同系統の武器限定）
- 攻撃ユニットが、被攻撃ユニットからHPまたはBPを吸収

【装備するだけで効果が表れる能力】
- 疲労効果を無効にする
- 歩数分の経験値を取得する
- 攻撃を受けたときに必ず反撃を行う
- 6CT経過毎にHPが1か2か3回復する
- 時の精霊の36CT経過以外の精霊魔法の効力を無効にする
- 魔法バイオリズムの12CTを維持する
- 攻撃ユニットのゾック発生能力が無効になる
- 6CT経過毎にHPまたはBPを1か2か3消費する

アイテムリスト

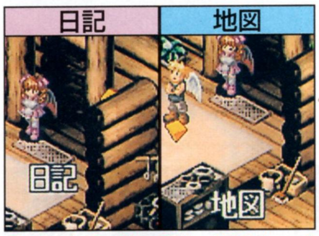
	アイテム名	値段	効果	購入（入手）可能な章
剣	ショートソード	200	STR+3	3章
	グラディウス	–	STR+6	3章戦闘
	ロングソード	300	STR+9	3章分
	バラッシュ	700 (3500)	STR+12	4章
	ダマスカスソード	–	STR+15	4章戦闘
	シンクレア	1500	STR+18	5章、5章分
	フランベルジュ	2000	STR+21	6章
短剣	ナイフ	100	STR+3	3章
	シェイドダガー	–	STR+9、DEX+5	3章戦闘
	マーシーナイフ	–	STR+9	3章戦闘
	キドニーダガー	–	STR+12	4章戦闘
	バゼラード	–	STR+18	5章戦闘
刺突剣	レイピア	100	STR+3	3章
	フルーレ	300 (1500)	STR+9	4章
	エストック	800 (4000)	STR+15	4章分、5章
斧	アクス	300	STR+6	3章
	バトルアクス	–	STR+12	3章戦闘
	ヘッドアクス	800 (4000)	STR+18	4章分、5章
	ルーンアクス	3000	STR+24、INT+6	6章、6章分
槍	スピア	300	STR+6	3章分
	グレイブ	300 (3000)	STR+9	4章
	トライデント	1500 (7500)	STR+15	4章分
	ハルバード	3000	STR+18	5章分
	ルーンスピア	6000	STR+21	6章、6章分
弓	ショートボウ	1500	STR+3	4章
	ロングボウ	3000	STR+6	4章
	コンポジットボウ	1000 (5000)	STR+9	4章分、5章
	アーバレスト	2000	STR+15	5章分、6章
	ルーンボウ	5000	STR+21、INT+6	6章分
鞭	革のムチ	200	STR+3	3章
	イバラのムチ	3000	STR+6	4章、4章分
	金糸のムチ	–	STR+9、DEX+10	4章戦闘
	鎖のムチ	1500	STR+12	5章
	血染めのムチ	4500	STR+18	6章、6章分
ロッド	クロームロッド	300	STR+0、INT+6	3章分
	クリスタルロッド	600 (3000)	STR+3、INT+9	4章、5章
	シルバーロッド	4000	STR+12、INT+18	6章分
杖	木の杖	100 (500)	STR+0、INT+3	4章、5章分
	血染めの杖	1200 (6000)	STR+6、INT+12	4章分、6章分
フ	モーニングスター	300	STR+3	3章、3章分、4章、5章
棒	木の棒	–	STR+0	アベル初期装備
鎧	なめし革の鎧	300	VIT+9	3章
	チェインメイル	600 (3000)	VIT+12	3章分、4章
	ラメラアーマー	1000 (5000)	VIT+15	4章、4章分
	ボゴミルの鎧	2000 (10000)	VIT+18	4章分、5章
	カタリの鎧	3000	VIT+21	5章、5章分
	スペロニの鎧	5000	VIT+27	6章
	フミリアティの鎧	6000	VIT+30	6章分
アクセサリ	エレミヤの石	–	STR+3、INT+3、VIT+3、DEX+5	4章戦闘
	トビトの石	2000 (10000)	STR+3、HP+10	4章
	トビトの指輪	4000	STR+6、HP+20	5章
	シラの指輪	6000	STR+6、VIT+6	5章分、6章、6章分
	ユディトの石	2000	INT+3、BP+10	5章、5章分
	バルクの指輪	6000 (30000)	INT+6、DEX+5	4章分、6章、6章分
	ユディトの指輪	4000	INT+6、BP+20	6章、6章分
	マカバイの石	2000 (10000)	VIT+3、HP+20	4章、4章分
	マカバイの指輪	4000	VIT+6、HP+30	5章、6章、6章分
	エステルの石	2000 (10000)	DEX+10	3章、3章分、4章、4章分
	エステルの指輪	4000 (20000)	DEX+20	4章分、5章分、6章
	ナザジの指輪	–	腕力を犠牲に知力を引き上げる	6章戦闘
	エズラの指輪	–	活力を犠牲に器用さを引き上げる	4章戦闘
	マナセの指輪	–	器用さを犠牲に活力を引き上げる	5章戦闘
	アザルヤの腕輪	–	活力を犠牲に腕力を引き上げる	6章戦闘
	トンホーン	–	魔力を高める	4章戦闘
	ベイホーン	–	魔力を高める	マルコ初期装備
アイテム	ブルーキュア	100	睡眠、毒、パラメータ異常の治療	3章以降
	イエローキュア	200	麻痺、石化、凍結の治療	3章分岐以降
	ポーション	300	HP30~100回復。回復率はパラメータに依存	3章以降
	レインボウキュア	800	全ての状態異常を治療する	5章以降
	クリスタル	1000	精気の集まる場所を示す	4章分岐以降
	血のボトル	10000	BP30回復	6章以降
	エリクサー	20000	HPを完全回復する	4章分岐以降
	力の酒	–	STRの最大値を上げる	3章戦闘
	知識の水	–	INTの最大値を上げる	3章戦闘
	粘りけのある豆	–	VITの最大値を上げる	4章戦闘

※アイテムリストの（）内の値段は、第4章のみの特価を示す。また、略語の意味は以下のとおり。○章…○章で最初に街を訪れたときに売っている。○章分…○章で分岐後に再び街を訪れたときに売っている。○章戦闘…○章の戦闘で入手できる。○章以降…○章以降のすべての章で購入可能。フ…フレイル。

第1章 ～プロローグ～

STORY 長い眠りから覚めたものの、過去の記憶を失ってしまった主人公アベルは、自分を愛してくれるご主人様のために毎日リハビリに励んでいた。

アベルを操作して、家のなかでリハビリをする。「散歩」や「料理」などの表示が出る部分をクリックすると、イベントやミニゲームが発生して、アベルの初期パラメータがアップするのだ（右の表参照）。なお、リハビリは春から始まり、3つイベントを見ると次の季節に移る。季節によっては見れないイベントもあり（右の表に○×で表示）、イベントを12回見るとリハビリが終了する。



⬆壁や家具の陰に隠れて見えないイベントもある。特に日記は必見だ

⬆ご主人様のリアクションでミニゲームの結果確認。これは「驚く」

イベントの発生季節、アップするパラメータ

	コマンド名	春	夏	秋	冬	アップするパラメータ
イベント	読書1	○	○	○	○	INT、経験値
	読書2	○	○	○	○	INT、経験値
	日記	○	○	○	○	経験値
	地図	○	○	○	○	経験値
	睡眠	○	○	○	○	HP、経験値
	料理	○	○	○	○	BP、経験値
	散歩	○	○	○	×	HP、経験値
	掃除	×	×	×	○	VIT、経験値
ミニゲーム	まき割り	×	○	○	×	STR、経験値
	釣り	○	○	×	×	VIT、経験値
	ネズミ探し（掃除）	○	○	○	×	INT、経験値
	モグラ叩き	×	×	○	×	DEX、経験値

ミニゲームでのご主人様のリアクションによる変化値

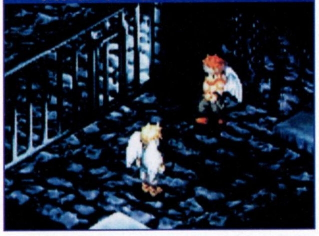
リアクション	驚く	ジャンプして拍手	拍手	がっかり	怒る
パラメータ	高い		低い		
経験値	高い				低い

第2章 ～ゴルゴダの牢獄～

STORY 「愛」の罪に問われたご主人様は審問官に連れ去られてしまい、アベルは牢獄に入れられる。ご主人様を救い出すため、アベルは脱獄を決心する。

第2章での戦闘は、すべて牢獄内で発生するので商人がいない。回復アイテムは、初期装備と敵から入手するものを合わせてもポーション4個のみ。極力ダメージを軽減する方法を考えなければならない。なお、牢獄での最初の戦闘は、レブロブスに腕試しを申し込まれるイベント的なものだ。本格的な戦闘は、其ノ弐からになる。

戦闘其ノ壱はイベント

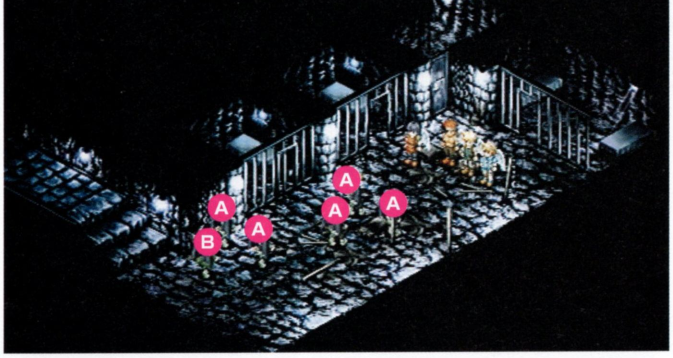

⬆勝ち目はないが攻撃しよう。正面から攻撃するとバカにされるぞ

戦闘其ノ弐 看守長を取り逃がすな

勝利条件：敵の全死滅 **商人**：いない **開始ターン**：味方

敵の移動範囲ギリギリまで近づき、味方の移動範囲内に敵が入ったら側面か背後を取って攻撃しよう。レブロブスは一撃で敵を倒せるが、ほかの3人は無理。ピリポの攻撃でHPをけずってから、ガイウスかアベルの一撃で倒すといい。敵がⒷ看守長のみになると、プレイヤーたちから離れて逃げるので、早めに倒しておくこと。

入手アイテム	・ポーション	・ナイフ
敵データ	Ⓐ看守／LV2／剣縦振り	Ⓑ看守長／LV4／斧縦振り



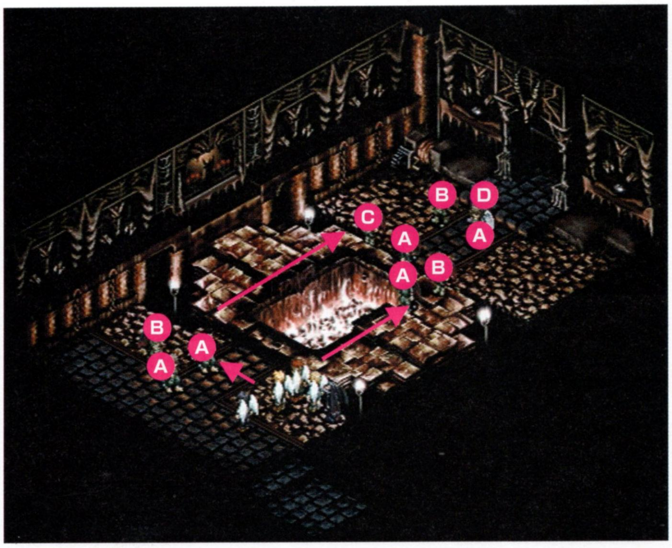
戦闘其ノ参 カロンをはさみ撃ち

勝利条件：カロンと看守全員の死滅 **商人**：いない **開始ターン**：味方

事前に、戦闘其ノ弐で取得したBPをすべてヨハネに与えて、魔法を使える状態にしておく。こうしておけば、2～4人固まっている敵に攻撃魔法ライトニングを使って、効率よく倒せる。また、敵に混じっているⒶ囚人は、2ターン目から攻撃してくる。ここは囚人をすべて死滅させたほうが、BPもたくさん得られるぞ。Ⓓカロンに対しては、2手に分かれて進んだのち、カロンとその周辺にいる敵を挟み撃ちにしよう。

⬅2手に分かれて進軍。右側の人数を多めにする

入手アイテム	・ポーション	・ショートソード
敵データ	Ⓐ囚人／LV1／フレイル殴り	Ⓑ看守／LV3／剣縦振り
	Ⓒ看守／LV4／剣縦振り	Ⓓカロン／LV6／槍突き



第3章 ～太陽の神殿～

STORY ご主人様の情報を得られるかもしれないと言うヨハネの勧めで、アベルたちは聖地リベイラへ向かう。しかし、ヨハネには別な目的があった…。

リベイラの街では、商人からアイテムを買ったり武器覚醒の儀式ができる。商人からは、有り金を全部はたいてポーションとブルーキュアを買っておこう。また、取得BPが少なくちょっとでも温存しておきたい時期なので、儀式はやらないほうが無難だ。どうしても試したいときは、セーブをしてからにすること。なお、分岐後リベイラに戻ってくると、売っている武具が一新されている。

回復アイテムは、念のため十分に買いだめをしておくと安心だ

大邪神の鎧を入手するが、実際に鎧召喚を使えるのはまだまだ先だ

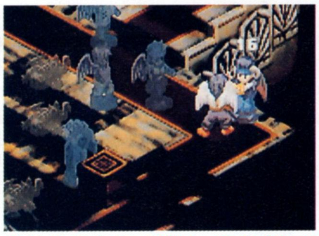
分岐 戦闘其ノ参が終わったあと

- ・封印の間に向かう→戦闘其ノ四へ
- ・いったん、街に戻る→街で自由行動後、戦闘其ノ四へ

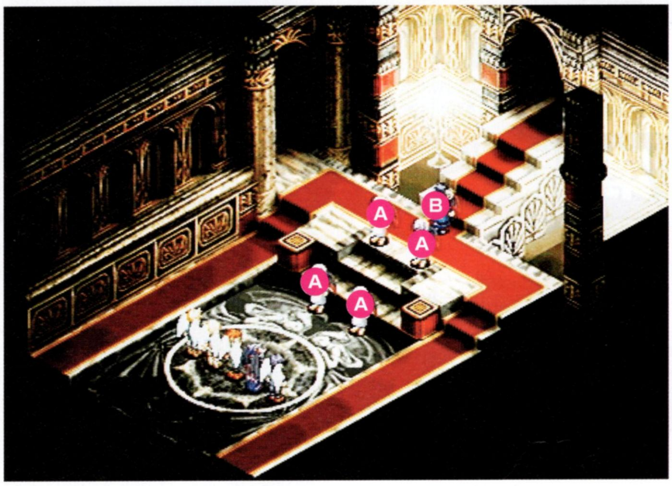
戦闘其ノ壱 ポイゾニストを最後に攻撃

勝利条件：敵の全死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：味方

Ⓐ信者は、魔法攻撃と物理攻撃を合わせれば簡単に倒せる。問題はⒷポイゾニストだ。その名の通り、毒の状態異常にさせる魔法を使ってくるので、それを回復するブルーキュアは必須。初期配置からして、ポイゾニストを最後に攻撃することになるので、全員で集中攻撃して早く倒そう。


対ポイゾニスト戦は、集中攻撃で2ターン以内にケリをつけたい

入手アイテム	・力の酒　・グラディウス　・クロームロッド
敵データ	Ⓐ信者／LV3／フレイム殴り Ⓑポイゾニスト／LV5／魔法、ロッド殴り



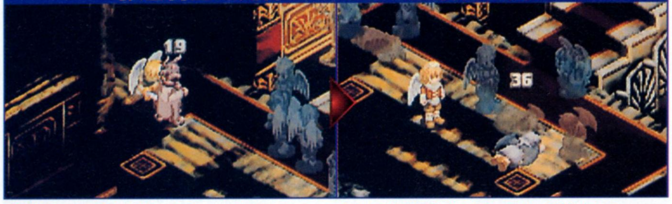
戦闘其ノ弐 邪道騎士を先にねらう

勝利条件：邪道騎士の死滅　**商人**：いない　**開始ターン**：敵

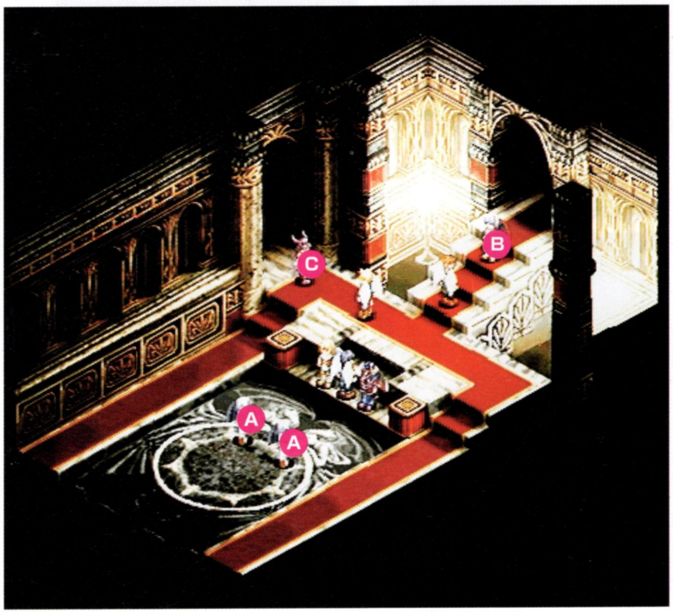
Ⓒ邪道騎士は、現時点では回復不可能な石化の魔法を使ってきたり、HPを回復したりする。2、3人で側面と背後から攻撃して、邪道騎士を一番最初に倒そう。邪道騎士を骸骨（死滅）にするとクリアになるので、死体のままにしておき、残りのⒶとⒷを死滅させること。このほうが経験値とBPをたくさん得られるのだ。

入手アイテム	・シェイドダガー　・チェインメイル
敵データ	Ⓐ信者／LV3／フレイル殴り Ⓑ信者／LV4／フレイル殴り Ⓒ邪道騎士／LV6／魔法、剣横振り

邪道騎士を死体にしたあと全信者を倒す



少しでも経験値がほしい序盤では、敵全員を死滅させることが基本だ



ボーナスポイントはINTに振り分ける

次の戦闘からは、魔法攻撃を得意とする敵が何人も登場するので、それに備えて参戦メンバー全員のＩＮＴを上げておくことを勧める。ここに来るまでＩＮＴをまったく上げていない場合は、戦闘其ノ弐のボーナスポイントすべてをＩＮＴに振り分けてもかまわない。このぐらい万全にしておかないと、戦闘其ノ三で泣きを見るぞ。

戦闘其ノ参　ブルーキュアを必ず所持する

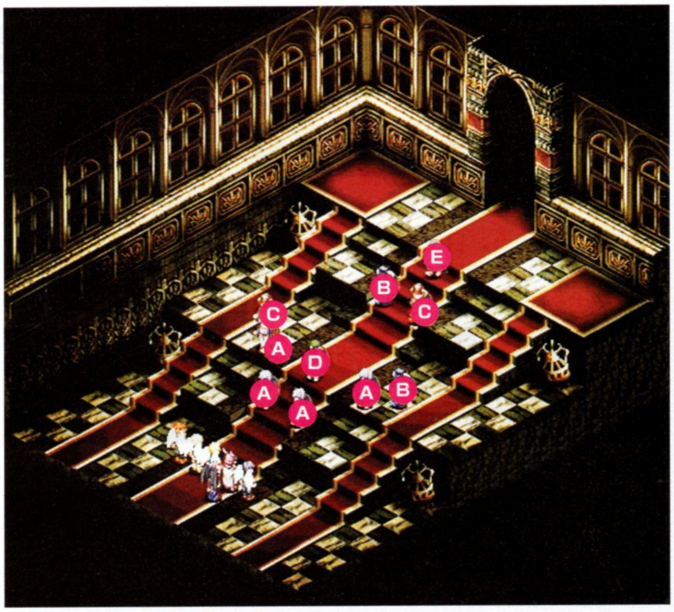
勝利条件：敵の全死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：味方

魔法を使う敵が多く、マヒ、石化、毒の状態異常になりやすい。そのうえ魔法攻撃のダメージは大きく、ルピルピの回復魔法だけでは頼りないので、戦闘前に商人からブルーキュアとポーションを大量購入しておこう。Ⓑポイゾニストと©ヒールマスターは、最優先で攻撃して早く倒すこと。

↑行動力を失う石化がツライ。ランクAを取るのが難しい戦闘の一つだ

入手アイテム　・ブルーキュア　・アルホ　・バトルアクス

敵データ
- Ⓐ信者／LV4／フレイル殴り
- Ⓑポイゾニスト／LV5／魔法、ロッド殴り
- ©ヒールマスター／LV5／魔法、ロッド殴り
- Ⓓ十字兵／LV8／弓
- Ⓔ強信者／LV7／短剣殴り

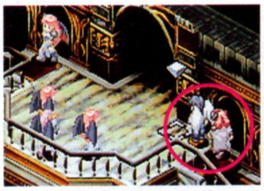


戦闘其ノ四　ルピルピとガイウスを避難させる

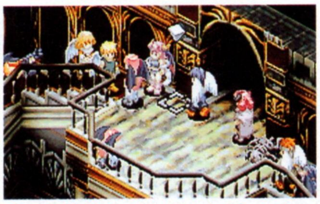
勝利条件：ユダの死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：味方

初期配置から©ユダのすぐ近くにいるルピルピとガイウスは、1ターン目で必ず右側の階段へ避難させること。そうしないと、集中攻撃を受けてしまう。

階段の下にいる味方4人は、初期配置の段階から2手に分けて、ⒶⒷ愛人を倒しながら階段を上らせる。最終的には階段上の踊り場で味方全員を合流させて、©ユダを挟み撃ちにしよう。ヨハネなどINTの高いキャラにユダを引きつけておき、背後や側面から物理攻撃するのがいい撃退法だ。



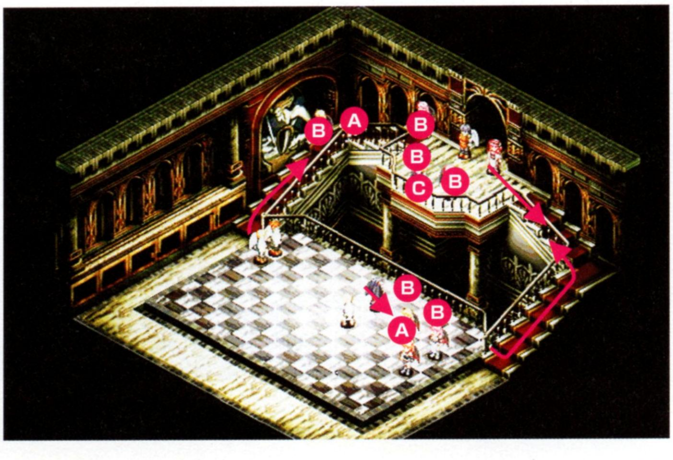
←ルピルピとガイウスはこの位置に待機



↑ユダを挟み撃ちにすれば、2ターンくらいで倒すことができる

入手アイテム　・ポーション×2　・ユディトの石

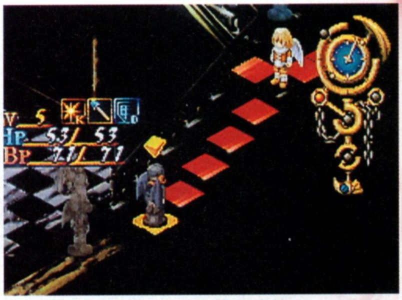
敵データ
- Ⓐ愛人／LV4／弓
- Ⓑ愛人／LV5／剣横振り
- ©ユダ／LV13／魔法、ロッド殴り



戦闘其ノ伍　デーモンサマナーを優先的に倒す

勝利条件：ユダの死滅　**商人**：いない　**開始ターン**：味方

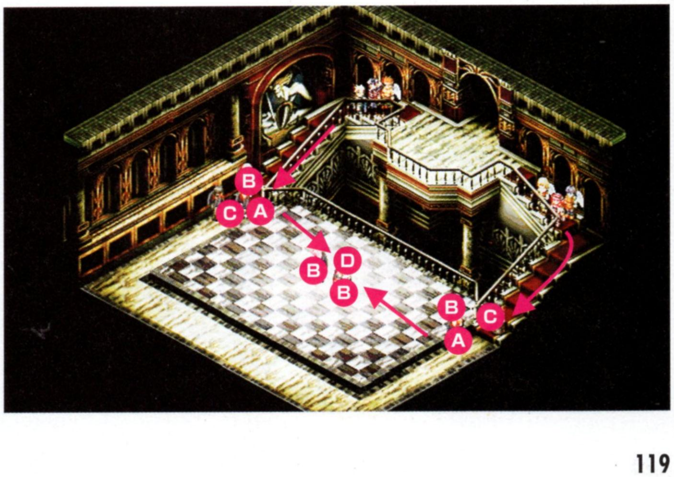
階段を降りてから戦うことになるので、総ターン数を節約するために味方全員を初期配置の時点から、移動範囲ギリギリまで階段を降ろした状態にしておく。階段下に控えている敵は、回復魔法を使うやっかいな©デーモンサマナーを優先的に攻撃しよう。そのあと中央にいるⒹユダを、戦闘其ノ四と同じように挟み撃ちにすれば、わりと楽に倒せる。



↑ピリポなら、1ターン目からデーモンサマナーを攻撃できるぞ

入手アイテム　・マーシーナイフ　・エステルの石　・知識の水

敵データ
- Ⓐ愛人／LV5／弓
- Ⓑ愛人／LV6／剣横振り
- ©デーモンサマナー／LV5／魔法、ロッド殴り
- Ⓓユダ／LV13／魔法、ロッド殴り



第4章 ～強欲の街～

STORY
ご主人様を救うためには大邪神の鎧の壮大な力を得ることが近道と考えた一行は、大邪神の鎧があると噂される強欲の街パンデモニウムへ向かう。

強欲の街というだけあって、商人はほかの町の5倍の価格で武具を売っている。買わないほうが無難だ。また、街では何度も戦える自由戦闘ができる。自由戦闘はBPを稼ぐにはもってこいだが、経験値とお金はあまり入らない。

自由戦闘への案内人

街にいるフード男をクリックすると戦闘へ

分岐　戦闘其ノ参が終わったあと

・いったん、街に戻る→街で自由行動後、戦闘其ノ四へ
・このままマモンを追う→戦闘其ノ四へ

お助けキャラ　ジェル

出現状況＆特徴
戦闘其ノ壱で、敵のなかにいるジェルを倒さずにクリアすると出現する。攻撃タイプが鞭のキャラだ

お助けキャラ　アークエン

出現状況＆特徴
戦闘其ノ六を26ターン以内にクリアすると出現する。攻撃タイプは突きで、お金を拾うのが得意

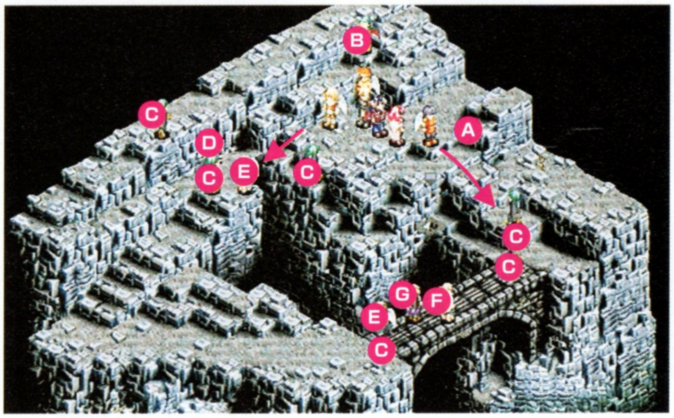
戦闘其ノ壱　ピリポとそのほかに分かれる

勝利条件：盗賊団の全死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：敵

1ターン目で近づいてきた敵を、先に倒す。そのあと、ピリポ以外のキャラをⒼ盗賊団親分のほうへ向かわせよう。親分はSTRが高いので、VITが高いキャラで攻撃すること。一方、残ったピリポにはマップ中央の絶壁の左側にいる敵を弓で攻撃させる。

入手アイテム
・クリスタル
・シラの指輪
・ブルーキュア
・エリクサー

敵データ
Ⓐ盗賊団子分／LV7／短剣突き
Ⓑ盗賊団子分／LV7／槍突き
Ⓒ盗賊団子分／LV7／刺突剣突き
Ⓓ奴隷（ジェル）／LV1／鞭
Ⓔ奴隷／LV2／フレイル殴り
Ⓕ奴隷／LV3／フレイル殴り
Ⓖ盗賊団親分／LV10／フレイル殴り



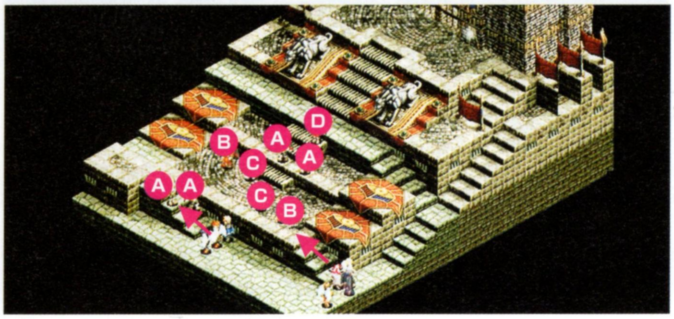
戦闘其ノ弐　ヒールマスターを早く倒す

勝利条件：敵の全死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：味方

魔法を使う敵が登場する戦闘が続くので、イエローキュアを買いだめしておくこと。戦闘では、初期配置の時点から2手に分かれて、2つの階段から上るようにする。罵倒と回復魔法を使ってくるⒷヒールマスターに苦しめられるので、早く倒そう。その次にねらうのが弓攻撃のⒸ十字兵。ⒷとⒸさえ倒してしまえば、あとは苦労しない。

入手アイテム
・マカバイの石
・キドニーダガー
・粘りけのある豆
・ベルト

敵データ
Ⓐ警備兵／LV8／剣横振り
Ⓑヒールマスター／LV9／魔法、ロッド殴り
Ⓒ十字兵／LV9／弓
Ⓓ警備兵隊長／LV10／刺突剣突き



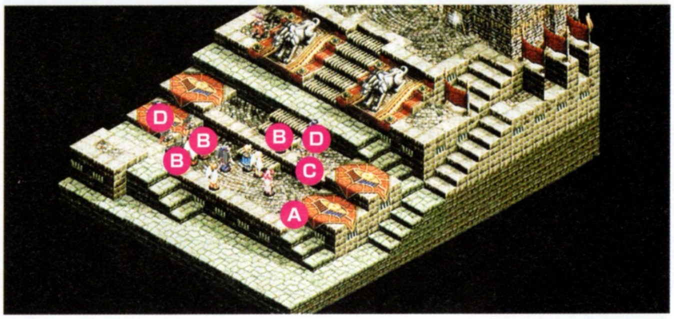
戦闘其ノ参　イエローキュアがあると便利

勝利条件：敵の全死滅　**商人**：いない　**開始ターン**：敵

敵のターンから始まるので、弓と魔法攻撃の餌食にならないように、パラメータが低めのキャラは敵から遠ざけること。また、Ⓓポイゾニストは、得意の状態異常に陥らせる魔法をどんどん使ってくる。ここには商人がいないが、前の戦闘で買っておいたイエローキュアを温存しておけば、すぐに回復できて安心だ。

入手アイテム
・ポーション×3
・オービティ
・金糸のムチ

敵データ
Ⓐ兵士／LV10／弓
Ⓑ兵士／LV10／剣縦振り
Ⓒ兵士／LV11／剣縦振り
Ⓓポイゾニスト／LV10／魔法、ロッド殴り



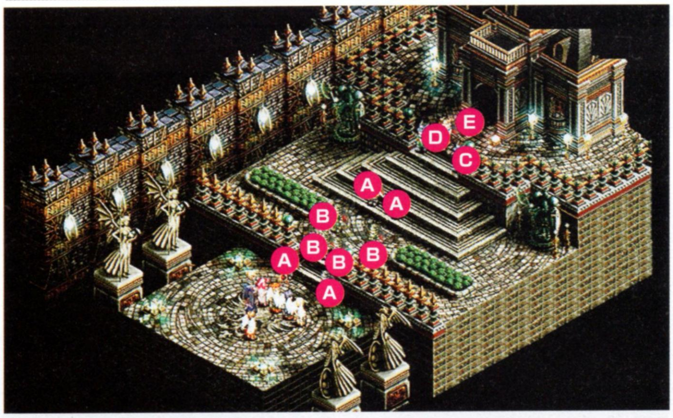
戦闘其ノ四　強制終了までに多くの敵を倒す

勝利条件：敵の全死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：敵

この戦闘では、ある程度進行するとマモンのイベントが始まり、強制的に戦闘が終了してしまう。経験値やBPを稼ぐためにも、早く敵を倒していこう。

開始ターンは敵だが、強制終了のことをふまえて、初期配置でパラメータが高いキャラを敵に近づかせておく。戦闘が始まったら、待機型を反撃にして敵のターンでも攻撃できるようにしよう。主戦力となるキャラに、ルピルピのパラメータアップ魔法をかけると、どんどん敵を倒していけるぞ。

入手アイテム	・エレミヤの石
敵データ	Ⓐ兵士／LV10／剣縦振り　Ⓑ兵士／LV10／弓 Ⓒ邪道騎士／LV11／剣縦振り　Ⓓ邪道騎士／LV12／剣縦振り Ⓔマモン／LV14／魔法、フレイル殴り

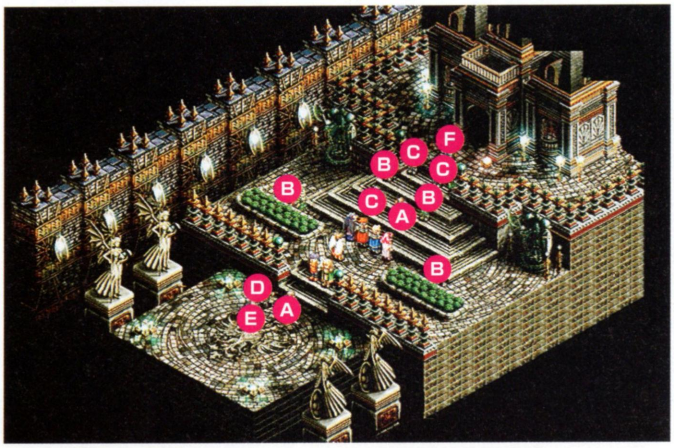


戦闘其ノ伍　遠距離からマモンを攻撃

勝利条件：マモンの死滅　**商人**：いない　**開始ターン**：味方

味方を、階段上と階段下の2方向に進ませる。階段上はⒶヒールマスターの攻撃魔法、階段下はⒺ警備兵隊長の物理攻撃が強力なので、彼らを早めに倒してしまおう。また、Ⓕマモンは魔法でマヒさせてくるうえに、物理攻撃も強いときている。うかつに近寄ると危険なので、ピリポが遠距離から攻撃するのが安全だ。近寄るなら、ルピルピのパラメータアップ魔法をかけてからのほうがいい。

入手アイテム	・マカバイの指輪　・トンホーン
敵データ	Ⓐヒールマスター／LV10／魔法、ロッド殴り Ⓑ兵士／LV10／弓　Ⓒ兵士／LV10／剣縦振り Ⓓ兵士／LV11／剣縦振り　Ⓔ警備兵隊長／LV12／槍突き Ⓕマモン／LV15／魔法、フレイル殴り



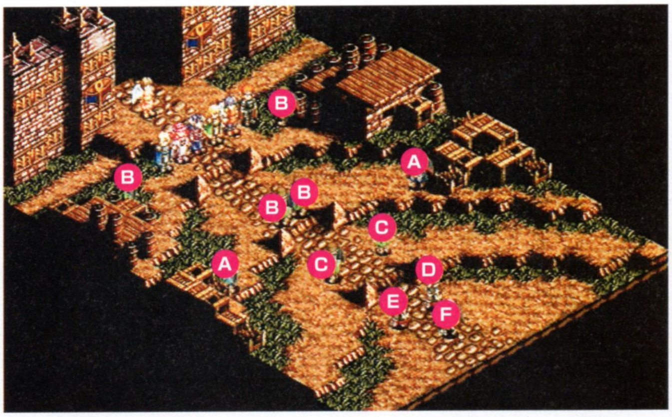
戦闘其ノ六　ルカと邪道騎士を集中攻撃

勝利条件：敵の全死滅　**商人**：いない　**開始ターン**：敵

ⒶⒷⒸの異端審問官は、背後から倒せば楽勝。ⒹⒺの邪道騎士は、背後や側面から2人で攻撃しよう。Ⓕルカは、魔法でステータスを高めているため倒すのが難しい。しかもある程度戦闘が進むと、ルカは突然戦闘から離脱してしまう。倒すなら、早い時期に味方全員で攻撃するぐらいの勢いが必要だ。

⬆鎧召喚を使ってルカを攻撃という手もあるが、それでも倒すのは困難

入手アイテム	・エズラの指輪
敵データ	Ⓐ異端審問官／LV11／弓　Ⓑ異端審問官／LV12／剣横振り Ⓒ異端審問官／LV12／短剣横振り　Ⓓ邪道騎士／LV13／槍突き Ⓔ邪道騎士／LV13／刺突剣突き　Ⓕルカ／LV17／鞭



自由戦闘　待機型を防御にする

勝利条件：敵リーダーの死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：味方

自由戦闘は分岐前と分岐後とでは若干異なる点がある。第4章の場合は、敵のレベルと入手アイテムが異なるぞ。とはいえ、マップと初期配置はほとんど同じなので、戦略的にはどちらも変わりない。

弓と剣横振り攻撃の敵が多く、反撃をする機会があまりないので、待機型を防御にする。進軍ルートは、2手に分かれて敵を倒しながら勝利条件対象のⒸへ向かっていくのがベストだ。

入手アイテム	・アクス（分岐前）　・バトルアクス（分岐前） ・ナイフ（分岐後）　・ロングボウ（分岐後）
敵データ	Ⓐ警備兵／LV7／剣横振り　Ⓑ兵士／LV8／弓 Ⓒ警備兵隊長／LV9／槍突き

第5章 ～暴食の街カナン～

STORY 大邪神の鎧を3つ手に入れた一行は、もう1つの大邪神の鎧を求めて暴食の街カナンへ到着する。そこは白い翼の民が住みよい街とされているが…。

暴食の街カナンへ到着するころになると、ある程度所持金がたまっているはず。街で商人から、ガイウスが装備する槍・ハルバードを買おう。強い槍は戦闘で入手できないので、買っておいてソンはない。また、第5章では3ヵ所の分岐があり、それによって戦闘回数も変わってくる。多くの戦闘をこなすほうにわざと進み、少しでも経験値やBPを得たほうが今後のためになるぞ。

分岐① カナンの街から出たあとのバアルの屋敷にて
- 自首する→戦闘其ノ壱へ（ガイウス1人で戦う戦闘）
- 自首しない→戦闘其ノ弐へ

分岐② 戦闘其ノ弐が終わったあと
- いったん、街に戻る→街で自由行動のあと、戦闘其ノ弐へ
- バアルを追う→戦闘其ノ参へ

分岐③ 戦闘其ノ参が終わったあと
- 行ってみる→もう一度戦闘其ノ参へ（出現する敵は違う）
- 別の部屋へ行く→戦闘其ノ四へ

お助けキャラ パリティ

出現状況＆特徴

カナンの街にいるときに、白い翼の少女パリティに1回でも話しかけていると、戦闘其ノ四が終わったあとに出現する。攻撃タイプが弓のキャラだ

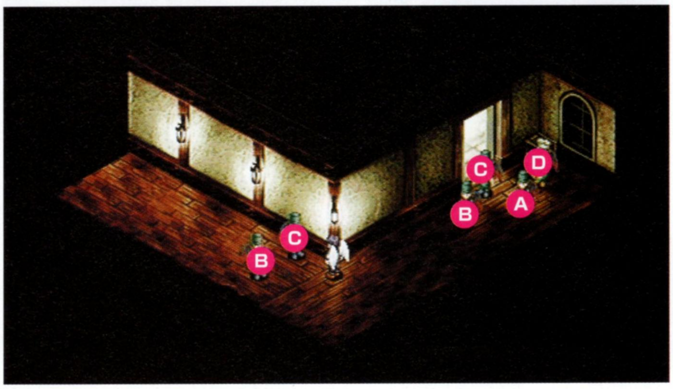
戦闘其ノ壱 強敵はコック長だけ

勝利条件：敵の全死滅 **商人**：いない **開始ターン**：味方

この戦闘では、ガイウス1人で戦う。ガイウスをあまり育てていなかった、なんてことはあまりないと思うので、楽勝なはずだ。

ⒶⒷⒸのコックたちは弱いので、待機型を反撃にして突っ込んでいけばアッというまに倒せる。Ⓓコック長は、STRが高くて物理攻撃が強力なので、待機型を防御にしてから戦うこと。コック長に背後を取られないような位置から攻撃すれば、問題なく倒せる。

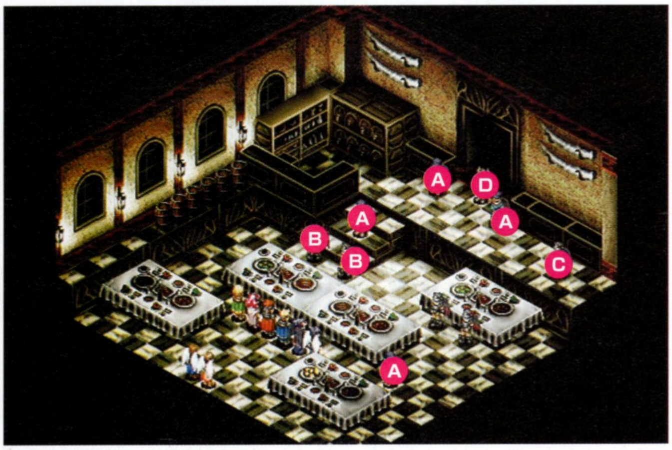
入手アイテム	・スピア ・ポーション
敵データ	Ⓐコック／LV3／短剣突き Ⓑコック／LV4／短剣突き Ⓒコック／LV5／短剣突き Ⓓコック長／LV12／短剣殴り



戦闘其ノ弐 執事には絶対近づくな！

勝利条件：敵の全死滅 **商人**：いない **開始ターン**：味方

ピリポとルピルピを初期配置から右側に向かわせ、ほかのキャラはテーブルの上を進んで階段のほうへ向かわせる。Ⓐ異端審問官とⒷ兵士は、側面や背後から攻撃すれば簡単に倒せる。問題なのは、Ⓒ執事。ピリポとルピルピ以外のキャラは、絶対執事に近づかないようにすること。執事は慎重な撃退法を取らないと倒せないので、詳しくは右を参照してほしい。また、Ⓓバアルは攻撃魔法がやっかいだが、3人くらいで集中攻撃すればすぐに倒せる。



一撃必殺の潜在能力を持つ執事撃退法

執事は、一撃で即死させる潜在能力の武器を持つ強敵だ。しかし、その潜在能力攻撃を1回分無効にする方法がある。ルピルピの気合の魔法を、味方キャラにかければいいのだ。攻撃を受けるたびに気合をかけ直す必要があるが、それでもかなり役に立つ。また、執事への攻撃はピリポの弓が最適。レベル数分のダメージを必ず与える、潜在能力の弓（第4章戦闘其ノ参で敵から入手できるオービティ）で攻撃するとさらに効果的だ。

なお、執事の武器は木の棒が覚醒した武器である。つまり木の棒にBPを与えれば、即死の潜在能力が覚醒することになるが、覚醒確率は非常に低いようだ。

遠距離攻撃

⇧潜在能力が覚醒した弓で攻撃すれば一撃で執事を倒すことも

潜在能力を無効にする

⇧恐ろしい攻撃も気合の効果で0ダメージ。これなら近づける

入手アイテム	・トビトの指輪 ・バゼラード	・木の棒
敵データ	Ⓐ異端審問官／LV12／弓 Ⓒ執事／LV14／棒縦振り	Ⓑ兵士／LV12／剣縦振り Ⓓバアル／LV18／魔法、斧縦振り

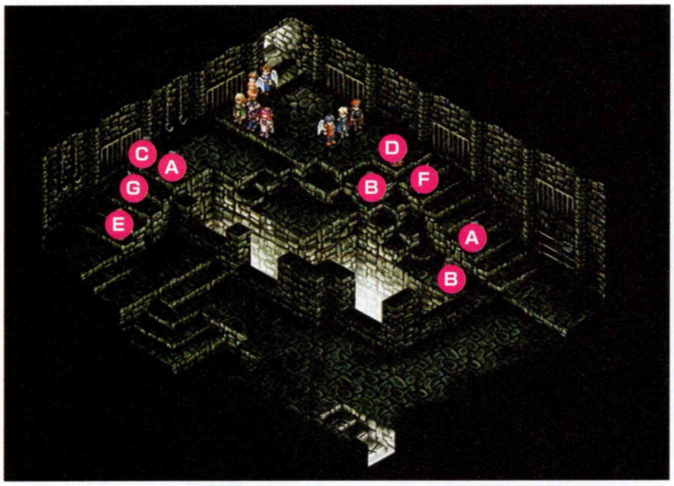
戦闘其ノ参　2手に分かれて攻撃

勝利条件：敵の全死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：味方

とにかく魔法を使う敵が多い。INTが低いキャラはアッというまにHPを減らされるので、単独で敵のなかに突っ込んではいけない。味方を2手に分けて、それぞれを固めて移動させること。敵の回復ばかりするⒹとⒺのヒールマスターを早く倒すと、あとが楽になるぞ。また、ⒻとⒼの邪道騎士は背後と側面から複数で攻撃しよう。

入手アイテム
・イエローキュア　・マナセの指輪
・スベロニの鎧

敵データ
Ⓐポイゾニスト／LV12／魔法、杖殴り
Ⓑデーモンサマナー／LV11／魔法、杖殴り
Ⓒデーモンサマナー／LV12／魔法、杖殴り
Ⓓヒールマスター／LV11／魔法、ロッド殴り
Ⓔヒールマスター／LV14／魔法、ロッド殴り
Ⓕ邪道騎士／LV13／剣横振り
Ⓖ邪道騎士／LV14／剣縦振り



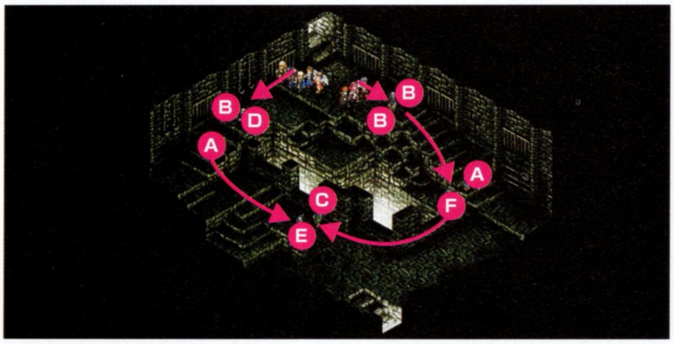
戦闘其ノ参（分岐後）　早く階段を降りきる

勝利条件：敵の全死滅　**商人**：いない　**開始ターン**：味方

戦闘其ノ参が終わったあとの分岐で「行ってみる」を選択すると、この戦闘に突入する。

魔法を使ってくる敵がいないので結構楽勝だ。2手に分かれて、階段を降りながら敵を倒していく。最終的に、Ⓒ異端審問官とⒻ邪道騎士を挟み撃ちにしよう。

敵データ
Ⓐ異端審問官／LV11／弓　Ⓑ異端審問官／LV12／剣横振り
Ⓒ異端審問官／LV13／剣横振り　Ⓓ兵士／LV12／剣縦振り
Ⓔ邪道騎士／LV13／剣横振り　Ⓕ邪道騎士／LV14／剣縦振り

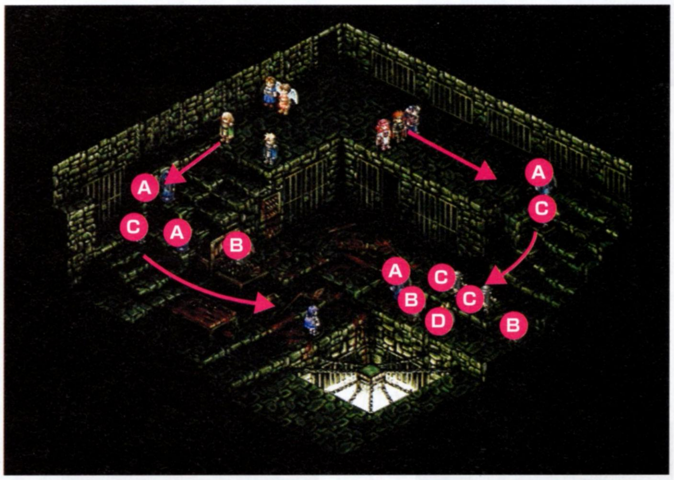


戦闘其ノ四　ガイウスと合流する

勝利条件：バアルの死滅　**商人**：いない　**開始ターン**：味方

味方を2手に分けて、階段を降りていく。左に進んだ部隊はⒹバアルまで遠いので、敵の死体はほうって進み、早くガイウスと合流しよう。死体を骸骨にする作業は、お助けキャラにまかせればいい。また、バアルの魔法攻撃は絶大なので、INTが低いキャラは遠ざけておく。ピリポの弓でHPをけずってから、物理攻撃で倒そう。

敵データ
Ⓐポイゾニスト／LV12／魔法、ロッド殴り
Ⓑデーモンサマナー／LV12／魔法、杖殴り
Ⓒ兵士／LV13／斧縦振り
Ⓓバアル／LV17／魔法、フレイル殴り



自由戦闘　ヨハネの魔法攻撃を活用する

勝利条件：敵リーダーの死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：味方

分岐②前の自由戦闘は、下のとおりの初期配置。敵がたくさんいる左側にヨハネを送り、魔法ライトニングで複数の敵を一気に攻撃すると効率がいい。

分岐②後の場合は、敵の初期配置が若干異なり、右側のほうにたくさん敵がいる。そちらにヨハネを送り、分岐②前と同じように戦えば問題ないぞ。

入手アイテム
・キドニーダガー（分岐前）　・アクス（分岐前）
・コンポジットボウ（分岐前と分岐後）・トビトの指輪（分岐後）

敵データ
Ⓐ異端審問官／LV11／弓　Ⓑ異端審問官／LV12／剣横振り
Ⓒヒールマスター／LV11／魔法、杖殴り
Ⓓポイゾニスト／LV12／魔法、杖殴り
Ⓔ異端審問官隊長／LV13／剣横振り

※初期配置は分岐前のものを掲載。

第6章 ～ナルシス・テーゼッタの丘を越えて～

STORY ご主人様が捕らわれている総本山が地上に存在しないことを知り、アベルたちは途方にくれる。そんななか、ルピルピが敵の矢に倒れてしまう。

戦闘其ノ弐のあとに立ち寄る欲情の街ベギルドでは、ルーンスピアを買ってガイウスに装備させよう。また、戦闘中にBPを回復できる血のボトルも売られているが、値段のわりに回復ポイントが少ないので手を出さないほうが無難。なお、戦闘其ノ参のあと街に戻ったときに選択肢が出現するが、それによる分岐はない。

←値段は高いが、役に立つルーンスピア

←仲間にこだわらないなら、どれでもいい

お助けキャラ デュナ

出現状況＆特徴……………………

戦闘其ノ参をクリアすると強制的に出現し、そこで仲間にするかどうかを選択できる。ルピルピのような横振り攻撃ができるキャラだ

お助けキャラ タルシス

出現状況＆特徴……………………

戦闘其ノ参のあとベギルドの街に戻ったときの選択肢で、「仲間が欲しい!!!」を選択すると仲間になる。攻撃タイプはガイウスと同じ突き

戦闘其ノ壱 弓兵の集中攻撃を避ける

勝利条件：敵の全死滅　**商人**：いない　**開始ターン**：味方

弓攻撃をしてくる敵が、味方の初期配置から近い位置にいるので、VITが低いキャラは弓の攻撃範囲から遠ざけておくこと。でないと1ターン目で集中攻撃を受けてしまう。敵には魔法を使うものがいっさいおらず、逆を言えば魔法に耐性がない敵ばかりということになる。ヨハネのライトニングを活用すると早く敵を倒せるぞ。ただし、死体を骸骨にするときは、物理攻撃でBPを取得すること。

←VITが高ければ弓の攻撃もへっちゃら

←集まっている敵にはヨハネの魔法が有効

入手アイテム	・ナサジの指輪	・ルーンアクス
敵データ	Ⓐ十字兵／LV12／弓	Ⓑ十字兵／LV13／槍突き
	Ⓒ異端審問官／LV12／弓	Ⓓ異端審問官／LV13／剣横振り
	Ⓔ異端審問官隊長／LV14／剣横振り	

戦闘其ノ弐 動かない十字兵も倒す

勝利条件：異端審問官の全死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：味方

魔法を使う敵がいないので、ここでもヨハネの魔法攻撃が役に立つ。高地にいるⒶ十字兵は勝利条件に含まれていないが、倒して経験値を得たほうがいい。また、新たな仲間マルコはレベルが低いので単独行動は避けよう。ちなみに彼の魔法は、アクセサリ・ベイホーンの装備効果によるもので、彼自身が使えるものではない。

↑潜在能力を持っている敵の攻撃は受けたくないものだ。早めに倒そう

↑十字兵にはピリポで攻撃すると、高地まで上がらずに倒せるぞ

入手アイテム	・ベインフル	・エステルの指輪
敵データ	Ⓐ十字兵／LV12／弓	Ⓑ異端審問官／LV12／弓
	Ⓒ異端審問官／LV13／剣横振り	Ⓓ異端審問官／LV13／短剣横振り
	Ⓔ異端審問官隊長／LV15／剣横振り	

戦闘其ノ参　遠距離攻撃中心で攻める

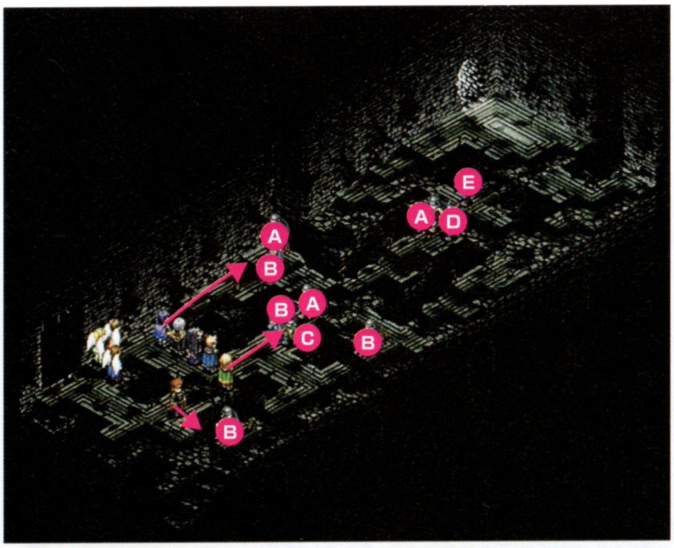
勝利条件：敵の全死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：味方

足場が悪いためスムーズに進めないので、ヨハネの魔法攻撃やピリポの遠距離攻撃を活用しよう。敵は潜在能力を使うものが多いので、そういったタイプから倒すようにする。特に斧縦振り攻撃のⒹ邪道騎士は、攻撃後の一定CT期間物理攻撃を回避する潜在能力を持っている。対処法としては、ある程度CTが経過した味方ターン終了間際に攻撃すれば、効力が切れていてちゃんと攻撃があたる。

また、足場の悪さが災いして最後にⒺグザファン1人が残りやすい。するとグザファンは遠くへ逃げようとするので、取り逃がして余計なターン数がかからないよう、弓や魔法攻撃で早めに倒すこと。

入手アイテム　・イエローキュア　・アザルヤの腕輪

敵データ
- Ⓐ兵士／LV12／弓
- Ⓑ兵士／LV13／剣縦振り
- Ⓒ邪道騎士／LV14／剣縦振り
- Ⓓ邪道騎士／LV14／斧縦振り
- Ⓔグザファン／LV17／魔法、剣横振り



自由戦闘　敵が多いほうに主戦力を送る

勝利条件：敵リーダーの死滅　**商人**：いる　**開始ターン**：味方

魔法攻撃をたくさん受けるので、前準備として回復アイテムを所持することを忘れないように。

戦闘其ノ参前の場合は、左側に敵が集まっている。そちらへ主戦力となるSTRとINTが高いキャラを送り、HP回復に気を配りながらどんどん攻撃していこう。

戦闘其ノ参後の場合は、敵の初期配置が異なり、右側に敵が集まっている。この場合も敵が多いほうに主戦力を送ればいい。

入手アイテム
- ・パラッシュ（戦闘其ノ参前）・クリスタルロッド（戦闘其ノ参前）
- ・クロームロッド（戦闘其ノ参前）・エストック（戦闘其ノ参後）
- ・シンクレア（戦闘其ノ参後）

敵データ
- Ⓐ異端審問官／LV11／弓
- Ⓑ異端審問官／LV11／剣横振り
- Ⓒ異端審問官／LV12／剣横振り
- Ⓓデーモンサマナー／LV11／魔法、杖殴り
- Ⓔヒールマスター／LV11／魔法、杖殴り
- Ⓕ異端審問官隊長／LV13／剣横振り

※初期配置は戦闘其ノ参前のものを掲載。

徹底研究　BPがたくさんたまってきたころだから…　中盤で役に立つ武器の潜在能力

中盤の第6章ともなると、潜在能力を持った敵がぞくぞくと登場する。こちらも負けてはいられないので、潜在能力について研究してみよう。

覚醒の儀式を行うときは、どんな能力が得られるか判らないので、あらかじめセーブしてから試すこと。

また、武器に与えるBPは1ポイントずつにしたほうが、いろいろな潜在能力が覚醒しやすい。面倒かもしれないが、いい能力を見つけるにはそれなりの苦労が伴うのだ。参考までに、編集部で見つけたおすすめ潜在能力を掲載したぞ。

おすすめ　武器の潜在能力

- ・シルバーロッド→スカクリル…低地へ行くほど魔法の消費BP減少
- ・アーバレスト→アブドゥクス…高地へいくほどSTRアップ
- ・ルーンスピア→ズフラス…上下4段攻撃が可能になる
- ・ルーンスピア→カウスブ…攻撃相手を1マス後退させる
- ・エストック→アザジエル…攻撃を受けると必ず反撃する
- ・ダマスカスソード→ヘイグロト…敵と味方の武器を交換する
- ・ルーンアクス→オリアス…一定CT期間敵の物理攻撃を無効にする

ダマスカスソード→ヘイグロト　敵の強い武器を簡単に入手

⇧ロングソードやキドニーダガーにも同じ潜在能力が秘められているぞ！

ルーンアクス→オリアス　攻撃を受けても0ダメージ

⇧一定CT期間の能力だが、STRが高い敵と戦うときにとても役に立つ

とりあえず知っておくと戦闘がラクになるアドバイス

確かにリナたちは強いが、適当に戦って勝てるほど敵も甘くはない。てなわけで、戦闘を有利に進めるべく、アドベンチャーパートでの下準備と実践的な戦術をいくつかピックアップしたぞ。

疲れてお腹が減るとパワーダウン

戦闘時のステータスに影響を及ぼす「満腹度」、「スタミナ」、「やる気」。これらの値が低いと、基本能力がパワーダウンし、戦闘時に苦戦してしまう。そこで、そんなことにならないようにするための予防対策を考察してみた。

こういう状態で戦闘になると、苦戦しちゃうぞ

ムダに歩き回らない

移動をすれば、つかれてスタミナがなくなりお腹も減る。だからといって、何度も宿屋に泊まったりするのはお金と時間のムダ。それを少しでも軽減するには、マップの繋がりを考え、余計な往復はなるべく避けることを心がけよう。

食料を買っておく

イベントが進行しているときなどは、宿屋や酒場に寄り道ができない場合がある。そんなときに役に立つのが携帯食。特に、街から街へといったような、長距離を移動するときは必ず用意しておこう。

最低でも、人数分は持っておきたいところだ

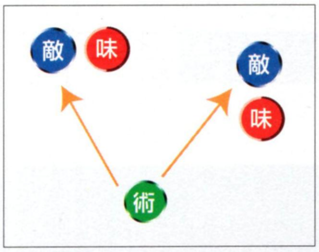
呪文詠唱のジャマをさせないためには？

強力な呪文は大抵の場合、詠唱時間が長い。そのため、無防備な詠唱中に妨害を受け、呪文を発動できないという事態に陥りやすい。では、その詠唱中の隙をどのようにフォローしたら良いのかを考察。特に、直接攻撃が利きにくい魔族との戦いでは重要なことだぞ。

こんな状況で使っても、まず妨害されてしまうだろう

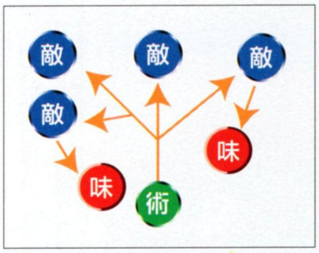
直接攻撃に対して

直接攻撃しかできない敵を相手にした場合、術者以外の味方をおとりにし、術者に敵を近寄らせないようにするだけで良い。注意点は、味方の位置。呪文が発動するタイミングを見計らい、発動の直前に効果範囲外へ逃げておこう。



魔法攻撃に対して

魔法攻撃を使う敵が相手の場合は、相手を直接狙える呪文を選び、味方は術者と敵の間に入り込む形で攻撃を仕掛けよう。また、隣接しているキャラにも影響を及ぼす攻撃に備え、術者から少し離れたところに味方を配置すると良い。



記号の意味　術…術者　味…味方ユニット　→…呪文の方向、軌道　敵…敵ユニット

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

戦闘もアドベンチャーもフルサポート
これさえあればサクサク進む!

スレイヤーズ ろいやる2

発売日まであと1週間をひかえ、『ろいやる2』のストーリーの発端となる依頼、「アミュレット探し」にまつわる序盤部分を完全に攻略していくぞ。また、戦闘におけるアドバイスの方は、たとえ今回の攻略範囲内を過ぎてしまってもちゃんと役に立つ情報なので、そちらのほうも参考にしてほしい。

発売日	9月3日	CD枚数	1枚
発売元	角川書店/ESP	複数プレイ	1人用
開発元	オニオンエッグ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	281・プレイデータ、環境設定
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

©神坂一／あらいずみるい／角川書店／テレビ東京／SOFTX／丸紅／『スレイヤーズ』製作委員会
©角川書店／ESP

序盤戦はこれでバッチリ!
最短ルート&重要ポイントをチェック

ゲーム序盤の最短攻略ルートをフローチャート化。さらに、ストーリー上重要なイベントと戦闘パートは別枠で詳しく解説。また、ストーリーにはあまり影響しないが、細かいイベントやちょっとした情報も「POINT」として解説しているので、フローチャートの流れの中で時間が空いているときなどに立ち寄ってみてはどうかな？

最短フローチャート

ドルトハウト

表通り

まずは魔道士協会の場所を聞く。その後、他の施設の場所も教えてもらえるので聞いておくこと。

魔道士協会

魔道士協会でグレッグから話を聞き、町外れの教会にいるロベルトのところに向かうことになる。

町外れ

町外れに向かう途中、ナーガが現れ、そのまま戦闘に突入。戦闘終了後ナーガとの会話。その後、ナーガはどこかへ行ってしまう。

教　会

ロベルトが不在のため、夕方まで待つ。ロベルトと話し合い、アミュレット探しの依頼を受ける。

町外れ

朝～昼の間に町外れに行くと、町外れで酒場をやっているばあさんから、ナーガの居場所に関する情報を聞くことができる。

表通り・酒場

ナーガは夕方～夜の表通りの酒場で会える。ここでナーガを仲間にし、偽者とアミュレットの情報を追って盗賊のアジトへ向かう。

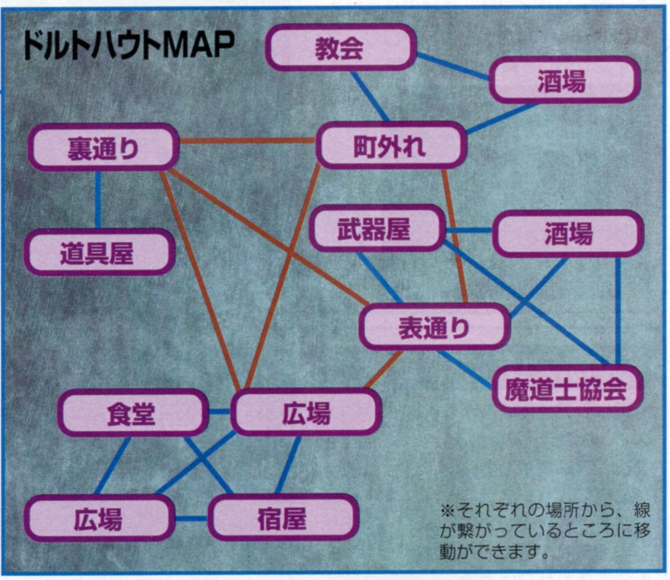
ドルトハウト東部

盗賊アジト

盗賊のアジトがあったドルトハウト東部に移動。だが、盗賊のアジトには魔族がいて戦闘に。戦闘終了後、ニセ者が向かった可能性が高いと予測される中央街道へ。

次のページへGO!

ドルトハウトMAP



※それぞれの場所から、線が繋がっているところに移動ができます。

POINT ドルトハウトの道具屋

ドルトハウトには道具屋が2つあり、値段と品揃えが若干異なる。ここで注目してもらいたいのが、裏通りの道具屋で売っている「びんづめくだもの」。携帯食は味が悪くて「やる気」のパラメータが下がる、という欠点を克服したスグレモノだ。

⬆「フルーツぎっしり、確かな満足！」といったところかな

VS.ナーガ

ナーガとの戦闘で注意しなくてはならないのは、デモナ･クリスタルやスリーピングなどといった、行動不能にされてしまう呪文。リナとガウリイの両方とも行動不能に陥る事態を避けるため、ガウリイに攻撃させ、リナは離れた場所からガウリイの回復と魔法攻撃に専念しておくのが無難だろう。

⬆ナーガの攻撃は見境がなく、自滅してくれることも。特に、フリーズ･ブリッドで凍ったときはチャンス！　強力な呪文でしとめてしまえ

町外れ・酒場

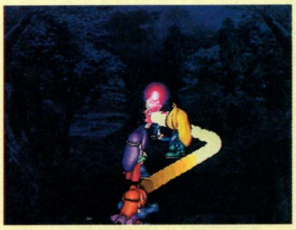
町外れの酒場のばあさんは、ナーガの情報を教えてくれる以外に、盗賊の話をしてくれる。さらに、広場で町外れに出没する盗賊に関する話を聞いていれば、盗賊のアジトを探してくれるのだ。また、この酒場の「名物でんでんやき」は、値段が安くて味が良い。食べれば「やる気」が大幅に回復。

⬆町外れの酒場は、盗賊のアジトが近い場所なので情報が集まる

⬆ここに立ち寄ったら必ず食べておけ！　と言っても過言ではない

VS.魔族

魔族とはいっても、数が少ないしたいして強いヤツではないので、適当にやっていても勝てる。注意することといえば、魔族はいわば精神生命体なので、物理的な攻撃は通用しないということ。ダメージを与えるには、魔力のこもった武器を装備するか、精神面にダメージを与える呪文を使うこと。



⬆精神面にダメージを与える呪文であれば、さほど強力ではなくてもOK。反撃設定を「逃げる」にしておけば、ほとんどの攻撃をかわせる

中央街道南

宿屋

宿屋のおやじと話し、ニセ者のフリをすればヴァンパイア退治の仕事を受けることになる。このイベントは無視して進むことも可能。

洞穴

宿屋のおやじの依頼を受けている場合、強制的に洞穴へ向かうこととなる。洞穴の最深部にいる女のヴァンパイアを倒せば依頼終了。

宿屋

宿屋のおやじから依頼料と「くろがねのこう石」を受け取る。「くろがねのこう石」の使い道は、ここでおやじに聞いておくこと。

中央街道南・北側

アリシアが登場し、アミュレットを探すのをやめるようにと言われる。当然そんな気はないので、アリシア＆魔族との戦闘に突入。

レイナード・シティ

中央通り～中央広場

ニセ者と街についての情報集めをする。中央通りで宿屋に関する情報、中央広場ではレイナード城のことについての話が聞ける。

東通り・宿屋

夕方に東通りの宿屋に行くと、女性客にニセ者のほうと間違われる。誤解を解き、ニセ者は南通りの酒場にいるという情報を得る。

南通り・酒場～中央広場

夜に南通りに行くと、酒場でニセ者（エレナ）を発見するが、ナーガが連れて逃げてしまう。ナーガを追いかけ中央広場で戦闘に。

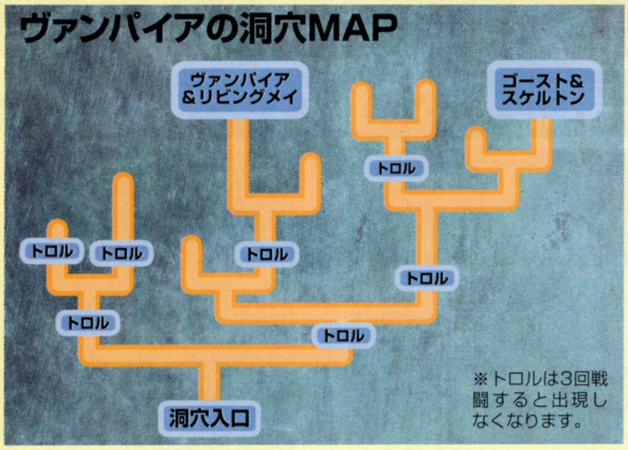
中央通り・宿屋

気絶していたところをシルフィールに助けられ、中央通りの宿屋へ。ここで詳しい事情を話すかどうかで、次の展開が若干変わる。

VS.ヴァンパイア&魔物

トロルがゴロゴロいるが、はっきりいてザコ。ゴースト＆スケルトンは、ナーガのホーリィ・ブレスで一掃できる。ヴァンパイアは、まず周りにいるリビングメイルをナーガのフロウ・ブレイクで倒し、最後に集中攻撃。

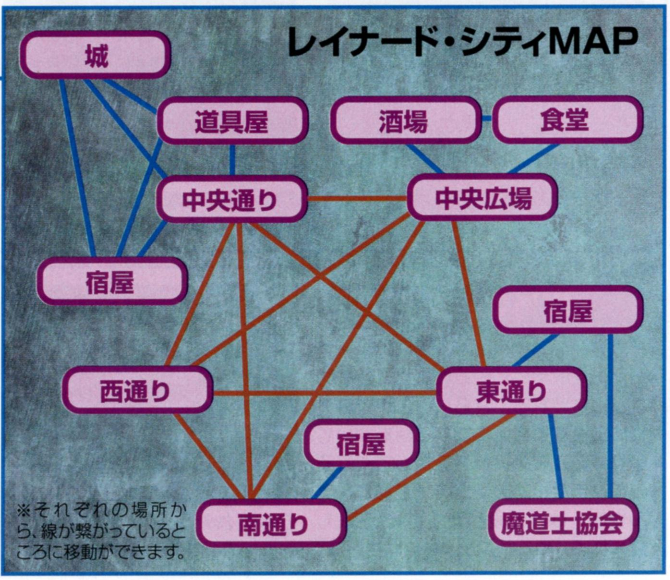
↑シンボルを稼ぎたいのであれば、全部回ろう



VS.アリシア&魔族

アリシア自体はあまり動いてこないので、先にジャマなピエロたちを倒す。アリシアは攻撃力も高いので、ガウリイに直接攻撃をさせるときには、反撃設定を「やり返す」にせず、「逃げる」で回避重視にしておいた方が安全策。魔法を使わせないよう、詠唱時間が短い呪文でこまめに攻撃する。

↑ピエロ自体はザコなのだが、いる場所の関係上、連続でアリシアの魔法攻撃を受けやすい。なるべく近い場所に集まらないようにして戦おう



レイナード魔道士協会

POINT

東通りの宿屋のおやじから、「夜になると魔道士協会の方からみょうな声がする」という話を聞いた後、夜に魔道士協会に行くとゴースト＆スケルトンとの戦闘になる。この戦闘終了後、再び魔道士協会へ行ってこの話をすると、口止め料がもらえる。

↑ナーガのホーリィ・ブレスで簡単に倒せるぞ

VS.ナーガ&ゴーレム

ナーガが対リナ用に開発したぴこぴこリナちゃん型ゴーレム。そこそこHPがあり、強引に攻められるとツライ相手だが、暴走していて敵味方の区別がついていない。そのため、離れていればナーガの方を攻撃してくれる。ナーガはゴーレムに囲まれて移動不可能になったら、そこをまとめて攻撃。

↑ゴーレムたちに囲まれて攻撃を受けていても、かいがいしくゴーレムたちに回復魔法をかけてやるナーガ。でも、容赦なくバースト・フレア！

中央街道南

中央街道南・北側

中央街道の途中までシルフィールと同行。シルフィールに事情を話していればアリシア、話していなければ盗賊との戦闘が発生。

ドルトハウト東部

ドルトハウト東部

シルフィールに事情を話していなかった場合、ここでアリシアとの戦闘が発生する。

ドルトハウト

教　会

ロベルト不在のため、深夜まで待つことに。礼金をナーガではなく自分に渡すように話をする。

魔道士協会～表通り・酒場

グレッグと話をした後、表通りの酒場に行くと酒場のおやじにエレナと間違われる。ナーガたちは教会の方に向かったとのこと。

町外れ

ナーガたちを追いかけて教会へ向かったところ、町外れで発見し戦闘になる。戦闘終了後、エレナからアミュレットを奪い教会へ。

教　会

ロベルトから礼金を受け取る。アミュレットがレイ＝マグナスが建てた塔の鍵だという話を聞かされた後、塔の調査を依頼される。

町外れ

礼金を奪い取りに来たナーガと戦闘になる。その後、リナに頭を蹴られて記憶喪失になるナーガ。とりあえず教会に戻ることに。

教　会

ナーガの記憶喪失についてロベルトに相談してみるが、結局解決せず。しかたがないので、ナーガも一緒に塔の調査に連れて行く。

VS.アリシア&魔族

戦い方はアリシア登場のときとほぼ同じ。シルフィールとリナでドラグ・スレイブを連発という戦い方もできるが、アリシアもピエロも空間を渡る能力を持っているので、回避されることも少なくない。ガウリイを先頭に、シルフィールが回復呪文、リナが攻撃呪文でバックアップというのが無難。

⇧前回のアリシア戦でのナーガの役割をシルフィールが受け持つような感じで。ただし、シルフィールなので若干回復重視。その分リナが攻撃

VS.盗賊

頭数を揃えただけのザコなので、何をやっても負けないだろう。ここでラクをしたい人は、レイナード・シティでシルフィールに詳しい事情を話さないでおこう。シルフィールと別れた後、アリシアとの戦闘になるが、ピエロを引きつれていないため、事情を話していた場合よりもずっとラク。

⇧とりあえず、当たらなくてもいいからドラグ・スレイブを使っておく。あとは残りを適当に処理。シンボル稼ぎならこのこのルートの方がベター

VS.アリシア

こちらはリナとガウリイの2人だけだが、相手はアリシア1人だけなので、さほど苦労はしないだろう。ガウリイに直接攻撃をさせて、リナが回復と攻撃呪文でサポートしてやれば大丈夫だ。

⇧2対1と、圧倒的に有利な状況。リナの配置にだけ注意しておこう

ドルトハウト・広場

POINT

教会のロベルトに報告をした後、広場にいる人たちにナーガの事を聞けるのだが、まともな情報は得られない。それよりも、何かおもしろい話はないか聞いておいた方がいいかも。

⇨とりあえず今は関係ないが…

VS.ナーガ&エレナ&グレイス

エレナとグレイスはハッキリ言ってたいした相手ではない。接近される前に、効果範囲が広い呪文でまとめて倒してしまうのがベスト。残るはナーガのみだが、やはり一発が危険。ナーガ登場時の戦闘と同様に、ガウリイに直接攻撃をさせ、リナはバックアップに専念させておいたほうが良いだろう。

⇧エレナはそこそこの呪文を使えるし、グレイスの剣の腕もなかなか。でも、バースト・フレア一発で倒せる。あとは2人がかりでナーガを攻撃！

VS.ナーガ&ゴーレム

相変わらず暴走しているゴーレム。射程の長い呪文で攻撃してしまっても良いが、ここはひとつ何もせず、少しの間待ってみよう。ナーガがこちらに接近してこなかった場合、黄色のゴーレム以外はナーガの方を攻撃しだすぞ。でもナーガは反撃をしないので、またもやゴーレムに囲まれてしまうのだ。

⇧とりあえず黄色のゴーレムだけを倒せばOK。上手くいけば、ナーガはゴーレムたちに囲まれる。あとは強力な呪文でまとめて倒せば良い

COMPLETE ATTACK AND ANALYZE

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

囚われのキャロルを救出するまでを追跡

第2回

バッケンローダー

発売日	発売中（8月6日）	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	150・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

攻略2回目の今回は、ストーリーの核心に迫るゲームの中盤ROUND15～20までをレクチャー。今まで漠然としていたヴラドの野望と、古代遺産の謎が次第に明らかになっていく。

ROUND15～20までをマップ付きでポイント解説

「裁きの塔」からデュレンを救出すると、以後味方のユニットに加わる。これで、レオノーラ、ゲオルグに加え、五剣帝のうち3人が味方になった。次の目標は幽閉された王女キャロルの救出。しかし、敵側もROUND15から、エリート部隊の紅衛兵（ベリル）を投入してくるため、戦闘が今まで以上に激しくなっていくぞ。

キャロル救出までのシナリオ進行

❶杜人の森
（ROUND15）
▼
❷煙都
（ROUND16～17）
▼
❸さまよえる塔
（ROUND18～20）

各キャラの有効な使い方

ROUND15～20に出撃する味方ユニットの特徴と有効な使い方を示しておこう。なお、このうち剣帝の3人（レオノーラ、ゲオルグ、デュレン）は、敵を倒してもレベルアップすることができない。

ルシアン・テイラー

主人公キャラだが打たれ弱い。しかも、倒されると即ゲームオーバーになってしまう。そのため、ダメージを受けたらすぐHPを回復させながら、重点的にレベルを上げておくこと。

タイタス・グローン

攻撃力は高いが行動力が低い。そのため、通常技を使って何度も攻撃するよりも装器技に絞って攻撃したほうがよい。ただし、防御力が不足気味なので、前線に出すときは防具の装備は欠かせない。

フランキー・ザッパ

防御力が高く、敵の攻撃を受け止めるカベとして重宝する。装器技の攻撃力も高いので、戦闘では常に前に出しておきたい。ただし行動力が低いので、戦闘に参加させると味方の進撃速度が鈍る。

スモール・フェイシズ

８人の中で唯一回復コマンドが使える。間接攻撃が可能だが攻撃力が低く、装器技を使用しても敵を倒せないことが多い。バイオブースターなどを使って、攻撃力を上げておきたい。

オレンジ・デラックス

間接攻撃専用のBOW－TYPE。攻撃力が高く、特に起伏の多いマップで真価を発揮する。戦場では高い場所に陣取って下にいる敵をねらい撃ちしていけば、大ダメージを与えられる。

マダム・レオノーラ

五剣帝の一人で、移動力、スピードが高いのが特徴。また、超装器技を最初から使えるのが心強い。ただし、HPが意外と少なく防御力も低いので、前線ではあまり突出しないようにすること。

ゲオルグ・カーン

五剣帝の一人で攻撃力、防御力ともに最強クラス。特に、装器技の攻撃力は1000を超えるほどで、大抵の敵を一撃で倒すことができる。戦場ではザッパとともに、壁として前に出しておきたい。

デュレン・マット

最後に仲間に加わった五剣帝だが、ほかの2人の剣帝に比べると突出した能力がない。それでも、最初から超装器技が使えるのは魅力だし、HPもそれなりに多いので前線での活躍が期待できる。

©SEGA

ROUND15 杜人の隠れ家

クリア条件 敵ユニットの全滅

Ⅰ 右上に全員集合

起伏の激しいマップで進撃の足並みがそろわないため、1ヵ所に固まって敵を迎え撃つほうが得策だ。敵のいない右側の坂の上に味方ユニットを集結させ、攻めてくる敵を迎え撃とう。

⇦遺跡の右側に味方ユニットを集結させる

Ⅱ 残りのベリルを掃討

❼付近の敵は、遺跡の最上段付近に陣取っているため、下から攻めると反撃で大ダメージを受ける。敵よりも上の位置に立てるようユニットを移動させると、少ないダメージで倒せる。

⇦敵より高い場所に立たせよう

敵ユニット一覧

敵ユニット名	LV	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	ユニットタイプ	武器
❶ ベリル-A	11	400	190	170	30	17	18	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❷ ベリル-A	12	470	210	175	33	17	17	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❸ ベリル-B	10	385	180	160	35	18	18	GUN-TYPE	スレッジショット
❹ ベリル-A	11	400	190	150	30	17	18	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❺ ベリル-A	11	400	190	150	30	17	18	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❻ ベリル-A	11	400	190	150	30	17	18	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❼ ベリル-A	12	470	210	170	33	17	17	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❽ ベリル-B	10	385	195	195	35	18	18	GUN-TYPE	スレッジショット

クリア後入手アイテム

アイテム名	売値	装備ポイント	種類	効果
フリーレンクーラー	0G	足	消費	スレッジの温度を4分の1に冷却

煙都のブラックマーケット

ROUND15を終了すると煙都に向かう。ここにはブラックマーケットがあり、お金と引き替えにアイテム（右表参照）を買える。このさき、暴都（ROUND20終了時）までマーケットがないため、お金に余裕があればここでアイテムを購入しておきたい。また、余分なアイテムもここで換金しておこう。

購入できるアイテム

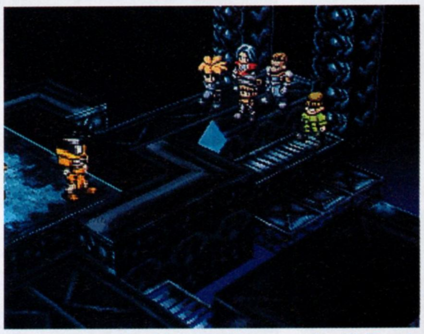
アイテム名	値段
DD-クルーメ	1800G
バイオブースターAT	1500G
バイオブースターDF	1500G
キューレンクーラー	1200G
1-3リミットモートア	1200G
A-UPコンバータ	1800G

ROUND16 レオーメ宮

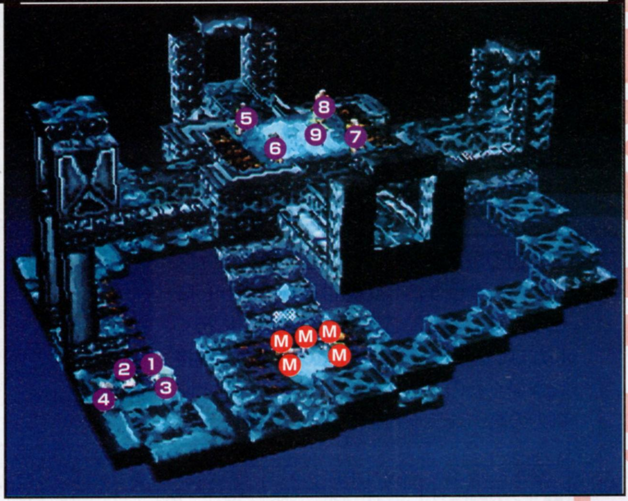
クリア条件 敵ユニットの全滅

階段から制御室へ

2階に上るには、左回りに階段で行くルートと、エレベータを使うルートの2つがある。このうち後者のルートでは、エレベータが一度に4ユニットまでしか運べないので、味方ユニットの戦力が1階と2階に分散されてしまう。そのため、ここでは階段を使って進撃していくほうが安全だ。階段を上りきる間ぎわ、2階の敵に攻撃を受けるので、手早く上りきってしまうこと。



⇧2階にいる敵は階段から攻めていく。階段でウロウロしていると上から銃撃を受けるぞ



敵ユニット一覧

敵ユニット名	LV	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	ユニットタイプ	武器
❶ メトロ	11	420	205	200	28	18	18	SWORD-TYPE	スレッジスティック
❷ メトロ	11	420	205	200	28	18	18	SWORD-TYPE	スレッジスティック
❸ ブラインド・G-C	12	415	190	180	36	17	16	GUN-TYPE	スレッジシューター
❹ メトロ	12	480	225	220	30	17	18	SWORD-TYPE	スレッジスティック
❺ テンペスト	11	450	200	195	34	17	17	SWORD-TYPE	スレッジスピア
❻ テンペスト	12	490	235	235	36	16	17	SWORD-TYPE	スレッジスピア
❼ テンペスト	11	450	200	195	34	17	17	SWORD-TYPE	スレッジスピア
❽ テンペスト	11	490	235	235	36	16	17	SWORD-TYPE	スレッジスピア
❾ ブラインド・G-C	12	410	190	180	36	17	16	GUN-TYPE	スレッジシューター

クリア後入手アイテム

アイテム名	売値	装備ポイント	種類	効果
ジェネレータシェーン	1500G	胸	恒久	スレッジの付加動力装置。ATP+1、攻撃+40
DD-クルーメ	0G	足	消費	体力回復（中）

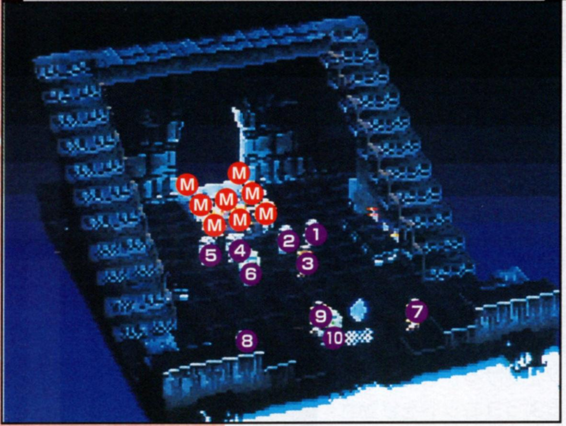
CAUTION!! エレベータの上に止まるな!!

下の階にあるエレベータは、味方ユニットが上に乗ったままでいると次のターンに動き出す。そのため、うっかり味方ユニットをエレベータの上に置いたままターンをチェンジすると、そのユニットは敵ユニットの待ち受ける2階へ運ばれてしまうのだ。エレベータ付近で戦闘をするさいは、くれぐれもエレベータの上で止まらないことだ。

※マップ中の記号Ⓜは味方ユニットの初期配置、数字は敵ユニットの初期配置を示し、表中の数字と対応している。

ROUND17 制御室

クリア条件 オレンジを守って敵ユニットを全滅させる



最初のターンで片づける

いきなり味方ユニットの周辺に敵が配置されている。そのため、1ターンめでなるべく敵を倒しておかないと、次のターンで手痛い反撃を受けてしまう。ここでは、全味方ユニットが装器技を使用して、敵ユニットをいっきに倒してしまおう。スタート地点周辺の敵さえ一掃してしまえば、残りの敵は軽い。うまくすれば、6～7ターンでこのラウンドをクリアできるぞ。

⇧スタート地点周辺にいる敵は、装器技を使い最初のターンで倒しておくこと

CAUTION! オレンジを守れ

このラウンドに限っては、ルシアン以外にオレンジが倒されても即ゲームオーバーになってしまう。もともと、オレンジは防御力が極端に低く打たれ弱い。そのため、戦闘中は間違ってもオレンジを前に出さないようにすること。

⇧オレンジは直接攻撃に弱い

敵ユニット一覧

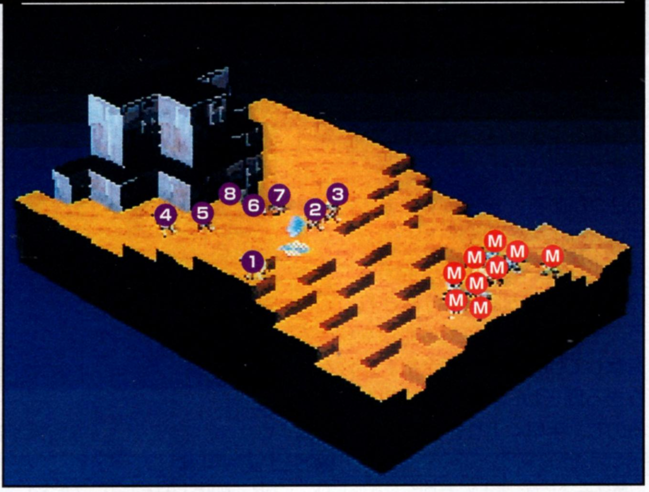
敵ユニット名	LV	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	ユニットタイプ	武器
❶ メトロ	12	470	225	220	29	18	18	SWORD-TYPE	スレッジスティック
❷ メトロ	12	470	225	224	29	18	18	SWORD-TYPE	スレッジスティック
❸ テンペスト	14	500	240	226	34	17	17	SWORD-TYPE	スレッジスピア
❹ メトロ	12	480	225	224	29	18	18	SWORD-TYPE	スレッジスティック
❺ メトロ	12	470	225	220	29	18	18	SWORD-TYPE	スレッジスティック
❻ ブラインド・G-D	14	435	220	205	38	18	16	BOW-TYPE	スレッジボウ
❼ テンペスト	13	490	235	230	31	17	18	SWORD-TYPE	スレッジスピア
❽ テンペスト	13	490	235	230	31	17	18	SWORD-TYPE	スレッジスピア
❾ テンペスト	14	510	250	240	33	17	17	SWORD-TYPE	スレッジスピア
❿ ブラインド・G-D	13	445	236	210	39	16	17	BOW-TYPE	スレッジボウ

クリア後入手アイテム

アイテム名	売値	装備ポイント	種類	効果
2-4リミットモートア	1200G	手	恒久	アクセル変動域を固定。範囲内で攻撃力UP

ROUND18 砂漠・GG入口

クリア条件 敵ユニットの全滅



Ⅰ 待機して敵を撃つ

ラウンド開始直後から敵がいっせいに攻めてくるので、味方ユニットをスタート地点の砂丘に立てこもらせる。間接攻撃ユニットのオレンジとスモールを砂丘の最上段に待機させて、下にいる敵を攻撃しよう。

⇧砂丘付近の上から敵を攻撃する

Ⅱ 砂丘の上の敵を倒す

最初の敵を全部片づけたら、❶のディスチャージを倒す。この敵は砂丘の上から降りてこないので、こちらから攻撃しに行くしかない。途中、砂丘の上から強力な間接攻撃がくるので、ゲオルグやザッパなど防御力の高いユニットを先頭にして進もう。

⇧装器技を使えば簡単に倒せる

敵ユニット一覧

敵ユニット名	LV	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	ユニットタイプ	武器
❶ ディスチャージ	13	425	256	190	55	17	18	GUN-TYPE	スレッジカノン
❷ ビックバッグ	14	560	245	210	30	18	17	SWORD-TYPE	スレッジバスソー
❸ ビックバッグ	14	565	245	210	30	18	17	SWORD-TYPE	スレッジバスソー
❹ ディスチャージ	14	482	267	192	62	17	17	SWORD-TYPE	スレッジバスソー
❺ ビックバッグ	14	569	245	210	30	18	17	SWORD-TYPE	スレッジバスソー
❻ ビックバッグ	13	476	235	228	27	18	18	SWORD-TYPE	スレッジバスソー
❼ ビックバッグ	13	460	225	200	40	17	18	SWORD-TYPE	スレッジバスソー
❽ ビックバッグ	15	600	260	260	34	17	17	SWORD-TYPE	スレッジバスソー

クリア後入手アイテム

アイテム名	売値	装備ポイント	種類	効果
M-UPコンバータ	800G	足	恒久	動力を移動重視に変換。MVP−1、ATP+2

CAUTION! スレッジの加熱を防げ

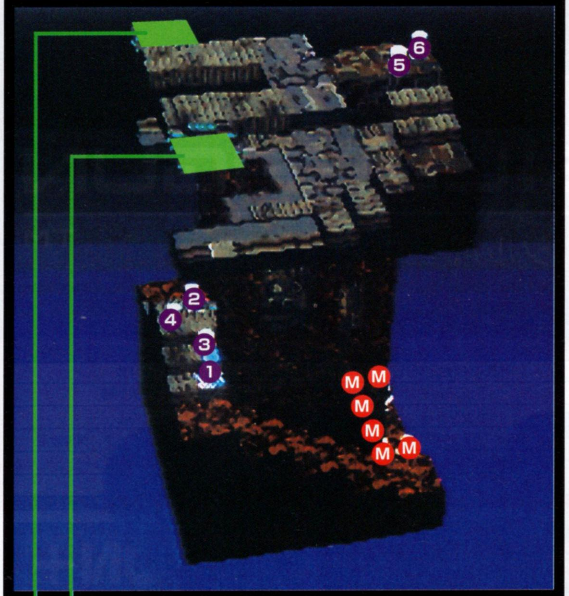
このラウンドの気温は常時30度以上あるため、スレッジにたまった熱がなかなか冷めない。そのため、戦闘ですぐにHEATしてしまう。メーターを見て危ないと思ったら、アイテムのクーラーを使ったり、戦闘を回避するなどしないと、思わぬ戦力ダウンを強いられるぞ。

⇧HEATすると、ユニットの攻撃力が半減する

※マップ中の記号Ⓜは味方ユニットの初期配置、数字は敵ユニットの初期配置を示し、表中の数字と対応している。また、矢印はエレベータのつながりを示している。

ROUND 19・20 GG塔の内部

クリア条件 最上階にあるスイッチを全部押す



GG塔の内部A

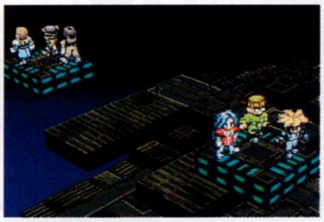
Ⅰ 2手に分かれて階段を上る

このラウンドは、マップが2つに分かれた2部構成になっている。

前半のポイントは、階段の上に配置されている4体のベリル。まともにぶつかるとこちらの被害も大きいので、味方ユニットを二手に分けて、左右の階段からそれぞれ上らせよう。すると、ベリルたちも二手に分かれて攻撃してくるので、敵の戦力を分散させることができるのだ。

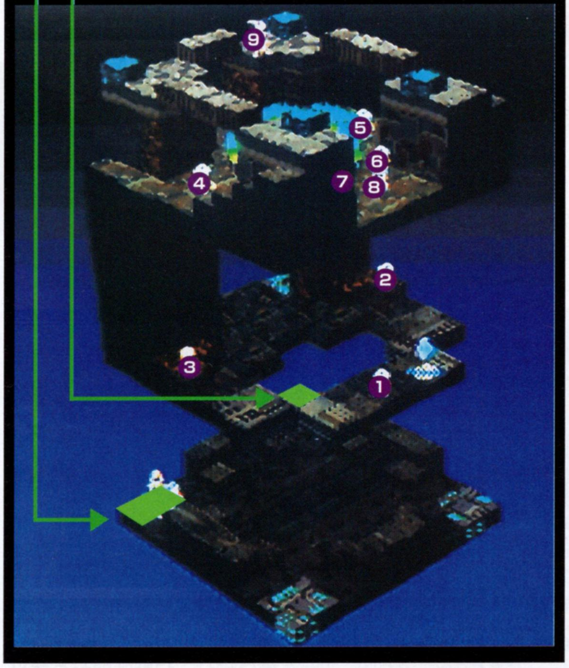
Ⅱ エレベータで上の階に

階段の上にある2つのエレベータに味方ユニットを全員乗せれば、次のマップに移動することができる。なお、この時点で味方ユニット全員のHPが回復する。



➡左右のエレベータに分かれて次のマップへ

敵ユニット一覧									
敵ユニット名	LV	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	ユニットタイプ	武器
❶ ベリル-A	14	555	256	225	34	17	17	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❷ ベリル-A	14	555	256	225	34	17	17	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❸ ベリル-A	14	565	275	220	32	18	17	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❹ ベリル-B	13	450	240	200	45	16	17	GUN-TYPE	スレッジショット
❺ ベリル-A	14	590	260	225	33	16	18	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❻ ベリル-A	15	620	272	234	35	16	17	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー



GG塔の内部B

Ⅰ 最上階を目指して

後半のマップでは、牢に閉じこめられたキャロルを救出するため、最上階を目指して進んでいく。途中、エレベータを2回乗り換えることになるが、ここでは全ユニットを1ターンでエレベータに乗せて、上の階に上ろう。分散して上の階に進撃すると、階上で待ちかまえているベリルに集中攻撃を受けてしまうからだ。

➡目標は、最上階に設置された4つのスイッチ

Ⅱ キャロル救出!!

3階にたどり着いたら、階段を上って最上階にある4つのスイッチを全部押そう。すると、キャロルが閉じこめられていた牢が開き戦闘が終了する。途中で待ち受けているベリルや、ボスキャラのワルターは別に倒さなくてもクリアできる。これで、次のラウンドからキャロルが再びパーティに帰ってくるぞ。

⬆脱出後の会話。やっぱり2人はデキてる!?

敵ユニット一覧									
敵ユニット名	LV	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	ユニットタイプ	武器
❶ ベリル-A	14	560	260	216	38	16	18	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❷ ベリル-A	14	560	260	216	38	16	18	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❸ ベリル-B	14	520	234	190	40	16	17	GUN-TYPE	スレッジショット
❹ ベリル-A	15	600	270	228	33	17	17	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❺ ベリル-A	15	600	270	228	33	17	17	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❻ ベリル-A	14	575	258	200	38	16	17	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❼ ベリル-A	14	575	258	200	36	16	17	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❽ ベリル-A	15	615	275	234	36	17	16	SWORD-TYPE	スレッジクラッカー
❾ ワルター	16	685	365	320	41	16	16	SWORD-TYPE	トルハイト

クリア後入手アイテム				
アイテム名	売値	装備ポイント	種類	効果
フリーレンクーラー	0G	足	消費	スレッジの温度を4分の1に冷却
バイオブースターATX	0G	頭	消費	7ターンの間、攻撃力+45

CAUTION! ワルターのファーストアタック

ワルターの最初の攻撃は、強力な装器技で並のキャラなら一撃で倒されてしまう。できればこちらから先制攻撃をして、次のターンで反撃をくらう前に倒してしまいたい。ゲオルグやタイタスなど、攻撃力の高いユニットを使って倒しに行こう。

⬆ワルターの強烈な一撃

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

最終回

便利な隠しオプションとメリーちゃんの生息地が明らかに！

RADIANT SILVERGUN™
レイディアント シルバーガン

3回を数えることになった本作の攻略も、ついに最終回の時を迎えた。前々号と前号で一通りのステージを攻略し終えたので、今号は耳寄りな情報を掲載。お役立ちのウル技から、なんとなく気になるメリーちゃんの情報をお伝えする。

発売日	発売中(7月23日)	CD枚数	1枚
発売元	トレジャー	複数プレイ	2人同時
開発元	トレジャー	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	30・プレイデータ、環境設定
ジャンル	2Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

知って得するお役立ちの隠しオプション OPTION+

すでにお気づきの方もおられるとは思うが、実はオプションモードの中には、特定の条件を満たすことで出現するものがある。それが「OPTION+」と呼ばれるモードで、その中にはとても便利なものがいくつか用意されている。それらの詳細や出現条件については、これよりあとで個別に見ていこう。

⬆条件を満たせば、一番上に現れる

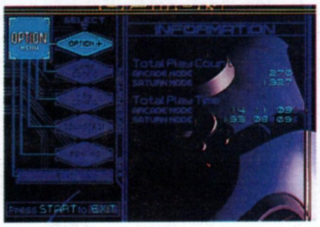
ステージセレクト　条件：ゲームを1度クリアする

まず1つ目が、好きなステージから始められる「ステージセレクト」。出現させるためには、1度ゲームをクリアすればいい。コンティニューを何度使ってもいいので、どんなにやられても最終面までクリアすればOKだ。ただ、ステージセレクトはそのステージのみのプレイとなるので、次のステージに進むことはできないぞ。

⬆どんなに死んでもかまわないから、ここをクリアすればいい

ゲームスピードの変更　条件：プレイ時間が3時間に達する

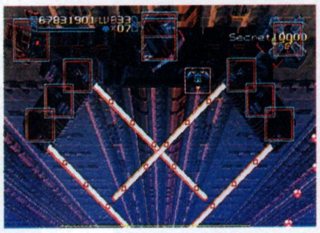
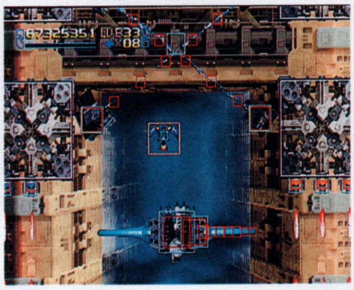
2つ目が、ゲームのスピードを変えられる項目。これは、ゲーム全体のスピードを1/8から8/8まで調節することができる、言わばスロー機能というやつ。小さい数字にすればするほど、ゲームのスピードが遅くなる。出現条件は、プレイ時間が3時間になること。



⬆時間関連はオプションで見られる

ヒットマークの表示　条件：プレイ時間が12時間に達する

そして次が、自機や敵などすべての物体にあたり判定が表示される「ヒットマークの表示」。この項目をオンにすると、自機のあたり判定はもちろん、敵機や地形部分のあたり判定、さらにはシークレットボーナスのメリーが隠れているところも表示される。出現させるためには、プレイ時間を12時間にしなければいけないと、ちょっと手間はかかる。が、これであたり判定を把握しておけば、むだな動きを減らすこともできる上、より多くのかすりボーナスを得ることもできる。攻略の際に、とても役立つ項目だ。



⬆➡触っても大丈夫な場所がわかるから、ボスの攻略にも重宝する

自機スピードの変更　条件：起動時間が48時間に達する

自機のスピードを50%～200%の間で調節できるのがこの項目。起動時間が48時間にならなければいけないと、かなりの時間を要する項目だが、起動時間なので単純に電源を入れているだけでいい。ただこれを使うと、ゲームバランスが崩れるのでご用心。

クレジットの増加　条件：起動時間1時間ごとに1つ

最後は、オプション＋の項目ではなく、コンティニュー回数の決まりについて。サターンモードでのクレジットは、ソフトを1時間起動させるごとに1つ増えていく。ただし、増加数は立ち上げなおして初めて有効になるので、リアルタイムに増えるわけではないぞ。

©TREASURE／ESP

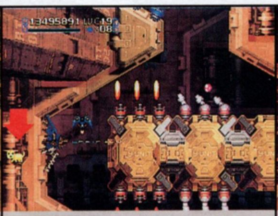
ステージ中に身を潜めるメリーちゃんを探せ！

サターンモードでは全部で30匹いるメリーちゃん。すべて集めてみたいという人のために、全隠れ家を探索してみた。B+Cで確実に保護していこう。ちなみに、黄のメリーは捕獲ポイントがスクロールで消えるまでその場所にいる種族、青は一定時間で捕獲ポイントが消滅する種族、赤は自らが歩いて捕獲ポイントを動かしてしまう種族。その種族ごとに捕獲のコツが変わるので、種族ごとの特性を見極めていこう。

3A・10・青　スタート直後、右下に現れる。すぐに捕獲。

3B・50000・黄　序盤、回る敵の中心部に隠れている。

3C・1060・黄　序盤の赤い砲台が並んだところ。


3C・10650・黄　中盤の動く地形と挟む敵が目印。素早く捕獲。

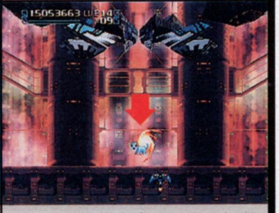
3C・106550・黄　ラストの巨大戦艦が立ちふさぐところ。

3D・25250・青　ザコがいなくなって、ボスが出現する前。

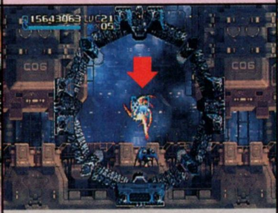
3E・10000・青　ガイの捕まっている場所。戦闘と同時に捕獲。

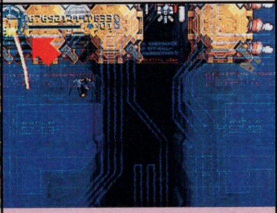
2A・1320・青　赤と黄の編隊が通りすぎて、戦艦が出るまで。

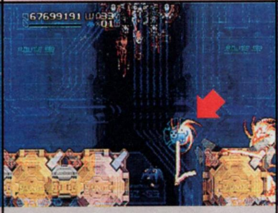
2B・540・青　スタート直後、ちょっと間を置いて出現。


2C・5550・青　スタート直後の会話が終わったあと。

2C・30・青　終盤のオリがねじれて電圧が流れた直後。

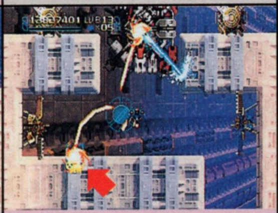

2D・25250・青　ザコ戦が終わって、ボスが現れる瞬間。

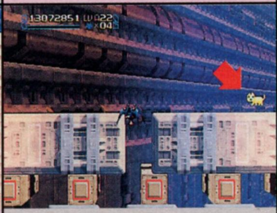

2E・32910・黄　砲台地帯を抜けた直後。地形が出たら捕獲。


2E・1320・青　前の黄が出た直後。戦艦撃破後、すぐに捕獲。

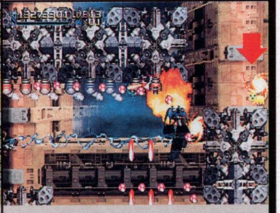
2E・1320・青　前の青が出た直後。中ボスが出現する前。

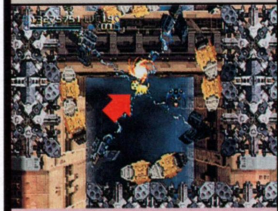
4A・2960・黄　中盤の敵を出す物体のそば。動き出す前に。


4A・33290・黄　終盤の巨大戦艦がいるところ。


4A・212250・黄　ブロック地帯を抜け出た右端に生息。

4B・1100・黄　1つ目の電線がクロスしているところ。


4B・1190・黄　電線に道が阻まれ、右に動く地形がポイント。

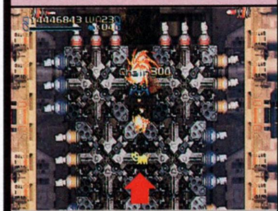

4B・1170・黄　2つ目の電線がクロスしているところ。

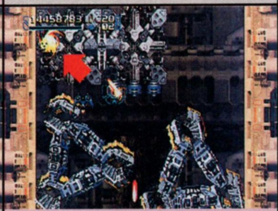
4B・13740・青　最後の赤い敵が6機出現するところ。

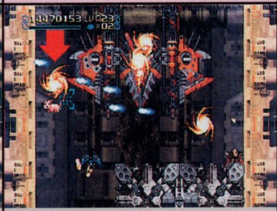
4C・81810・赤　初めのミサイル攻撃時。右上→左上へ移動。

4C・7430・青　12機の青が取り囲む中央部分。内部で捕獲。

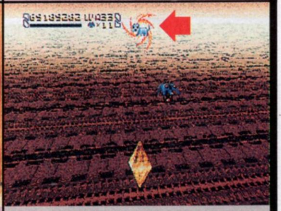
4D・25250・青　ボスが出てくるWARNING画面表示時。


4E・7310・黄　地形を支えている赤のいる場所。2基目。


4E・7310・黄　三角形の移動地形を過ぎた、真上の地形。


4E・7310・赤　中ボスの横を通りすぎる直前。左上→左下。

5A・5800・青　ザコ戦が終わって1回目のボス戦に入るとき。


6A・31540・青　ラスボスを倒してボーナスをもらった直後。

【マゾ人のつぶやき・小ねた特集】今回紹介したゲームスピードの変更。実はこのスピードを変更したときにRボタンを押すと、通常のスピードに戻すことができる。これを有効に使えば、通常は遅いスピードでプレイして、ちょっとしたところだけは普通のスピードに戻すなんてことができる。結構便利な技だぞ。さらにもうひとつ。X+Y+Z+スタートで、簡易リセットが行える。普通はA+B+Cなのだが、ソードの関係からか（？）本作の簡易リセットは独自のボタン設定となっている。

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第4回

DNエリア〜コネクションエリアまでのストーリーをサポート

DEEP FEAR™ ディープフィアー

暑い夏をしのぐにはぴったりのタイトル『ディープフィアー』。今回はDISC2の中盤までをチャート＆マップ攻略。死にたくなければ、悲しみを弾丸に込めて撃て！

発売日	発売中（7月16日）
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢（暴力表現含む）
CD枚数	2枚組
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	マルチコントローラー
バックアップメモリー	82・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

DN AREA (DYNAMIC NETWORK / CIVILIAN AREA) 〜 NAVY AREA (RESTRICTED AREA) ガムガンを探しに再びネイビーエリアへ

度重なる危機に、クランシーが下した決断はビッグテーブルの放棄。メイヤーは、建物内にいる生存者にその旨を伝える任務を受ける。ビッグテーブル内部も、数々のアクシデントで行ける場所が限られてしまっている。今まで出会った登場人物たちがどこにいるかを把握していれば、さほど行き先に迷うようなことはないだろう。

⬆ついにネイビーエリアの深部へ。敵も強くなっているので要注意

このエリア間で手に入るアイテム

- ●ジーナの手紙
- ●NAVY KEY Lv2
- ●VTR 1
- ●マーキュリー計画に関する報告書
- ●兵士の手紙
- ●蘇生キット
- ●応急キット
- ●ガムガン

重要点Pick up DNエリア〜エネルギーユニットエリアでやっておきたいこと

このエリアでやるべきことも、やはり移動イベント。ただし、ここからは第3形態の敵が登場してくる。気を抜くことのないように。

➡新たな敵、人型第3形態のインディペンデント

100 亀裂も確認しておこう

ここでは、浸水の原因とパーツボックスが開かないことを確認。それをアンナに報告しよう。

⬆怪しい所は積極的に調べよう。原因を究明すれば話も進む

102 机の上を調べよう

今まで入れなかったダニーの部屋に入れるようになるが、肝心のダニーがいない。ダニー登場のイベントを発生させるには、机の上の写真立てを調べればOKだ。

102〜103 ERS室に寄ろう

ドッキングエリアに行く途中で、ERS室に寄ると、ジーナの手紙（ファイル）が手に入る。ファイルを揃えたい人はお見逃しなく。

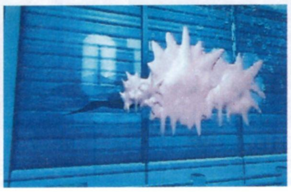
⬆ソファの上にジーナの置き手紙が

105〜107 ネイビーエリアを巡れ

2度目の来訪となるネイビーエリアで、新たなアイテムを回収しよう。2F資料室でVTR1、マーキュリー計画に関する報告書（ファイル）、兵舎では兵士の手紙（ファイル）、蘇生キット、応急キット、ガムガンが手に入るぞ。

109 ガムガンで穴修復

ガムガン入手後、再びDNエリアへと舞い戻ろう。DNエリアでは、アンナに会いに行く前に、この部屋にある亀裂をガムガンで修復。その後は搭乗室へ急ごう。

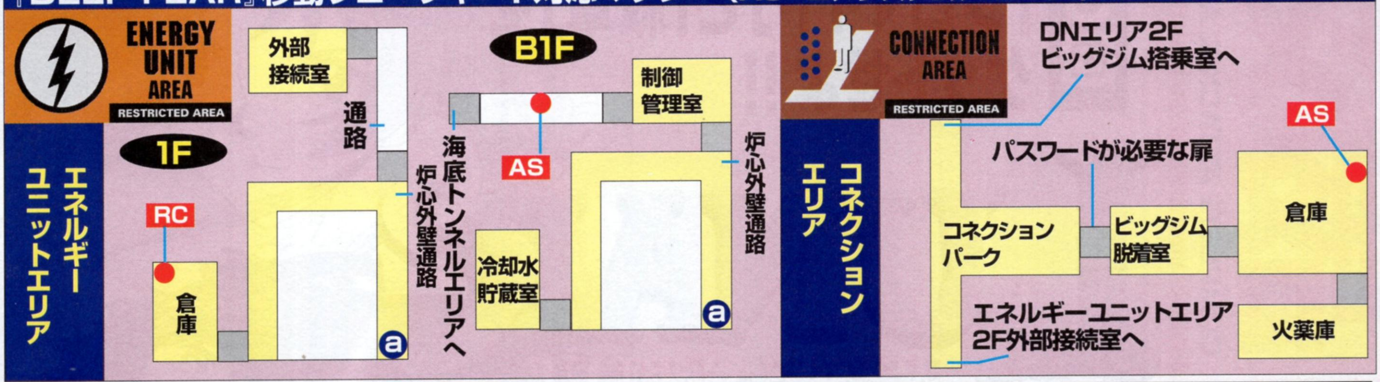

⬆ガムガンで修復だ

移動チャート12

- 98 DNエリア2F アンナの部屋
- 99 DNエリア2F ビッグジム搭乗室
- 100 DNエリア3F ビッグジムパーツ室
- 101 DNエリア2F ビッグジム搭乗室
- 102 アパートメントエリア3F ダニーの部屋
- 103 ドッキングエリアB1F エリア間接続室
- 104 ダニーやって来る
- 105 ネービーエリア3F エリア間接続室
- 106 ネイビーエリア3F 兵舎
- 107 ネイビーエリア3F エリア間接続室
- 108 ドッキングエリアへ移動
- 109 DNエリア3F ビッグジムパーツ室
- チャート13 DNエリア2F ビッグジム搭乗室へ

©SEGA／KENJI KAWAI

『DEEP FEAR』移動フローチャート対応マップ　(AS=エアシステム、RC=レギュレータチャージャー)



DN AREA（CIVILIAN AREA）～ENERGY UNIT AREA（RESTRICTED AREA）
アンナに続きマッコイまで…次々とクリーチャー化する仲間たち

ここに来て、やっと新たなエリア、エネルギーユニットエリアへ行くことができるようになる。このDNエリア～エネルギーユニットエリア間では、恐怖と悲しみを湛えたイベントが目白押し。しかし、戦うこと以外に選択の余地はない。心を鬼にして生き残れ！

⬆誰かいるのか？　…マ、マック!?

このエリア間で手に入るアイテム

- ●ビッグジム用エアタンク
- ●ビッグジムライセンスカード
- ●シェルボックス
- ●サブマシンガン-B用ウェポンカード
- ●コルトM1911A1
- ●C4爆弾

重要点Pick up　DNエリア～ネイビーエリアでやっておきたいこと

エネルギーユニットエリアで待っているのも移動イベント。ただムービーイベントが多いので、そのムービーを見るための手段と考えてガマンしよう。劇的なストーリー展開が待っているぞ。

110 AS作動で水を抜く

エアシステムには、酸素補給、セーブ以外に浸水した部屋の水を抜くという機能もある。そこで、この部屋のエアシステムを作動させ、111の水を抜こう。

➡エアシステムの機能をフル活用するのがクリアへの近道だ

112 セーブを忘れずに!

111で入手したビッグジム用エアタンクをビッグジムに使用。この後アンナの部屋に行くと、アンナとの戦いが待っている。エアシステムでセーブしておこう。

116～117 魚に注意!

コネクションエリアを移動する時に気をつけたいのが"魚"。魚の攻撃を受けると酸素残量が減ってしまう。無視するのが正解だ。

➡どうやらケン・フジヤマは、魚にやられてしまったらしい

117 パスコードを入手

コネクションエリアの火薬庫に行くためには、パスコードが必要となる。デュボアから聞いたパスコードを入力し扉を開けよう。

121～122 アイテムを取り逃すな

コネクションエリアは、マッコイとのイベント終了後、2度と入れない。アイテムを取り忘れないように。特にサブマシンガン-B用ウェポンカードは忘れるな。

➡帰り際に登場するシェルボックス。お見逃しなきよう

➡倉庫のこの棚を調べ、ウェポンカードを入手しよう

114 対jack ANNA戦

アンナの攻撃は触手によるアッパー。当たると痛い上に、転倒してしまう。転倒したらボタン連打で素早く回復しよう。アンナは、攻撃射程範囲にメイヤーを捕らえると一瞬止まるので、その瞬間に回避。上手く対角線上に回避すれば、アンナのバックを取れるので、そこにショットガンを叩き込もう。ちなみに、床に落ちているビッグジムライセンスカードは、戦闘中は取れない。アンナとの戦闘後入手可能になるぞ。

移動チャート13

- 110 DNエリア2F ビッグジム搭乗室
- 111 DNエリア3F ビッグジムパーツ室
- 112 DNエリア2F ビッグジム搭乗室
- 113 DNエリア2F アンナの部屋
- 114 アンナ、クリーチャー化
- 115 DNエリア2F ビッグジム搭乗室
- 116 ビッグジム搭乗
- 117 エネルギーユニットエリア1F 外部接続室
- 118 エネルギーユニットエリアB1F 制御管理室
- 119 エネルギーユニットエリアB1F 冷却水貯蔵室
- 120 エネルギーユニットエリアB1F 制御管理室
- 121 コネクションエリア 火薬庫
- 122 マッコイとの会話
- 123 コネクションエリア コネクションパーク
- 124 火薬庫爆発
- 125 エネルギーユニットエリアB1F 制御管理室へ

to be continued

※マップ中のアルファベットは、同じ文字同士がつながっていることを表します。
チャートの見方：紫色の囲みは場所、黄土色の囲みはムービーの挿入を表します。

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第3回 『ルナ2』の2大隠しアイテム「ブロマイド」と「紋章」をゲットせよ!!

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

ルナ2 エターナルブルー

ゲームクリアには必要ないけど、集めずにいられない2大アイテム。「ブロマイド」と「紋章」をキミはすべて集められたかな？ ここではそれぞれのデータを完全紹介。またその入手方法もいくつか教えちゃおう。これを参考に全種類ゲットを目指してくれ！

発売日	発売中（7月23日）	CD枚数	2枚
発売元	角川書店／ESP	複数プレイ	1人用
開発元	ヴァンガード	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	268・プレイデータ、環境設定
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

絶対全部集めたくなる「ブロマイド」はどこにある!?

「ブロマイド」とはオマケ的なアイテムで、サターン版『ルナ2』には合計16種類が存在。それぞれメインキャラの魅力的な絵が描かれているのだ。だがどれもある場所に隠されていたり、誰かが持っているのを見つけなければならないのが難点。ただ以下の点にさえ注意すれば、全種類見つけることだって難しくないはずだよ。

ブロマイド入手のコツ1
積極的に会話する

町の人からもらえる場合、一度会話しただけではダメなときが多々ある。少なくとも初めて訪れた町では、会話内容が変わらなくなるまで聞き続けよう。

⬆一度会話しただけでは何も入手できないときでも、何回か話せば…！

ブロマイド入手のコツ2
ゲームをクリアする

そう、実は1回目にプレイしたときは、絶対手に入らないものが何種類かあるのだ。詳しくは秘密だけど、まあ一度ゲームをクリアすればこの意味がわかるだろう。

⬆とにかくゲームをサクサク進めよう。するとゲームクリア後に？

ルーシア —— 合計3枚

1回目のプレイ時に手に入るのは4番のみ。序盤のラーパの村で、赤ん坊イベントのあと、家の外にいる人に話しかければ簡単にもらえるはずだ。もらいそこねても、ブロマイドをもらうまでは、その人はいなくならないので心配無用。テミスの村以降までゲームが進んでいても、最初に訪れた時に閉まっていた北門が開いている。そこを使えばラーパの村まで戻れるぞ。残りの2枚は、一度ゲームをクリアしないとダメ。1枚はある場所に隠されていて、もう1枚はダンジョン内で誰かが持っている。ちなみに残り1枚は私服姿で、もう1枚は…自分で確かめよう。

⬆最初に訪れたときに、閉まっていたテミスの村の門も通過可能

ブロマイド04

「見上げれば青い空」

➡「青き星」の管理者の制服姿は、カワいさより凛々しさが目立つ。表情も少しカタい

©GAME ARTS／ESP／角川書店／VANGUARD キャラクタデザイン：窪岡俊之

レミーナ――合計3枚

3枚とも1回目のプレイで手に入り、しかも比較的簡単。10番は魔法都市ヴェーン、11番はメリビアの町のどこかに隠されている。何もない場所よりも、重要人物がいる建物の中を捜してみるといいかもしれない。12番はメリビアの町の、ある人に何度も話しかけてみると…？　ここで注意なのが、とにかくメッセージが変わるうちは何度も会話しておくこと。会話が何度も変わる人に要チェックだ。むろん、3枚ともシナリオが進んだあとでも入手は可能。

⬆10番と11番は、怪しそうな場所をちょっとずつ調べないとダメ！

ブロマイド11

「100万シルバーの笑顔」

➡お金のことさえ口に出さなければ、レミーナって超カワイイのになあとしみじみ思う1ショットだ（笑）

ブロマイド12

「真夜中のお楽しみ」

⬆レミーナの幸せそうな声が聞こえてきそう。一緒に行動中も毎晩、磨いてるんだろう

ジーン――合計3枚

最初に手に入るのは左の8番。ジーンと初めて会ったキャラバンを離れる時、出口にいる人と話せばすぐもらえる。ただここで入手し損なっても、カーニバルが開催している場所で再度、入手の機会が訪れる。残りの2枚は1回目のプレイ中は手に入らない。

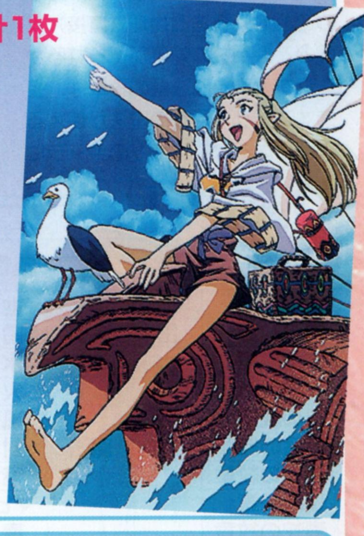
ブロマイド08

「舞姫降臨！カーニバルへ急げ!」

⬅タイトルの通り、カーニバル用のポスターとして作られたものなのだ

ジェシカ―合計1枚

ジェシカは前作のメインキャラで、残念ながら本作品では会えない。しかしこのブロマイドが手に入るメリビアの町は、彼女の生まれ故郷。町の中を探せば、『ルナ』での出来事を伝説として聞かせてくれる人がいる。前作を遊んだ人なら、思わず懐かしくなるはず。



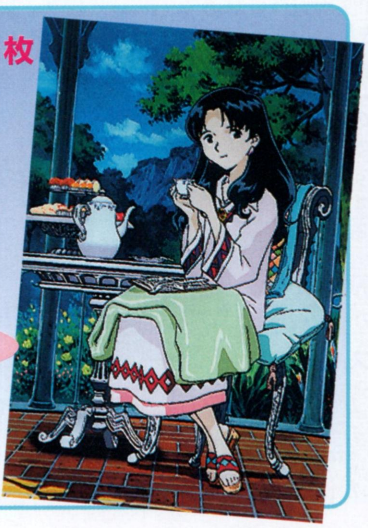
ブロマイド03

「大海原へピクニック」

➡前作で元気いっぱいだった彼女らしく、青空と海原がよく似合う

ミア――合計1枚

ミアもジェシカと同じく、前作のメインキャラ。その血筋は現在も受け継がれ、なんとレミーナはミアの子孫だったりする。2人の出身地は魔法都市ヴェーン。そこに行く時に通る、転送の泉にいる人に話しかけてみるといいだろう。ここもいつ行っても問題ない。



ブロマイド02

「午後ひとりだけの時間」

➡まさに深窓のお嬢様。こんな彼女の子孫がどうして守銭奴に…

その他のブロマイドは…？

ここで紹介する5枚は、1回目のプレイ時には入手できないものばかり。そして残念ながら、どこにあるかもちょっと教えられない。ただ先述したように、出会った人と何度も会話するようにすれば、かならず見つけられるはず。特に各キャラと関係のある所をね！

ルーナ
ご存知、前作のヒロイン。見られるのはもちろん、私服姿のもの。

ルビィとナル
前作と本作品での、自称「竜の子」コンビ。この組み合わせが最高！

ボーガン
メインキャラ以外では唯一の登場。見られないほうが幸せかも…（笑）。

マウリ
レオの妹にしてロンファの想い人。幸せそうな彼女に会えるかな…？

白騎士
『ルナ2』ではギャグキャラ的な存在。その正体は…バレバレです。

コンプリートを目指せ!!

3つの注目点を押さえておきたい「紋章」の特徴と効果

アイテムの1つ「紋章」は全部で26種類あり、各キャラとも最大2つ装備できる。その効果は以下の表・データ1の通りで、誰がどれを装備しても効果は一緒だ。しかし紋章には3つの特徴があり、それを参考に装備させると、より紋章の効果を有効に利用できるぞ。

注目点その1　メリットとデメリット

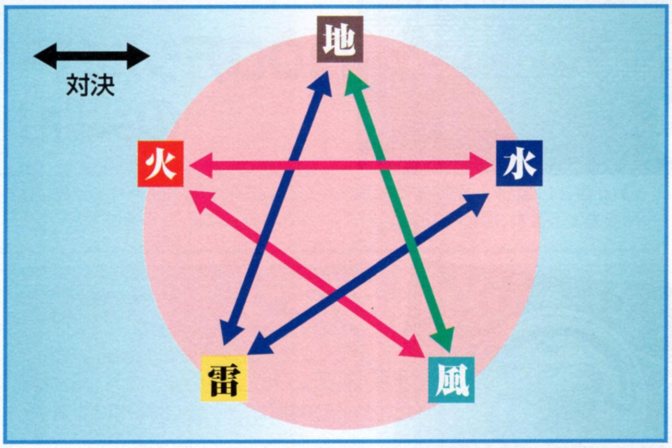
紋章は装備すると、たいてい何らかのプラス効果がある。だが紋章によっては、同時にマイナス効果も装備キャラに与えてしまうことがある。もちろんそれは微々たる物だけど、例えば武器攻撃が得意なキャラに、攻撃力を落とす紋章を装備させるのは考えもの。むしろ他の能力を多少犠牲にしてでも、得意分野がアップする紋章を装備させた方がいい。まあこのへんはお好み次第で装備させよう。

注目点その2　「タイプ」に合ったキャラに装備を

基本となるタイプは、「魔法」と「物理」の2つ。これらは書いて字のごとく、魔法と物理（直接）攻撃のどの系統の効果が得られるかを示す。まず魔法系の紋章は、装備するだけで独自の魔法が使えるようになる。これはどのキャラにも有効で、強い攻撃魔法を持たないロンファやジーンも、頼りになる存在になるのだ。逆に物理系の紋章は、どちらかというと直接攻撃が強いキャラに装備させたい。「付与」は、別の紋章と2つ装備しないと何の効果も得られない。

注目点その3　魔法効果に関わる「元素」

「元素」は攻撃魔法系の紋章のみにあるもの。単体で装備する時は無視してもいいけど、攻撃系の紋章を2つ装備するときは効果に大きな影響を与える。攻撃系の各紋章には、例えば炎系魔法だと「火」といった魔法元素がある。これらは合計5種類あって、相性が以下の図のように決められているのだ。相性が対立関係のものは、互いの元素を無に帰してしまう。例えば火と水を組み合わせると、どちらの強味も持たない、（反面、どんな敵にも効果がある）特殊な魔法が使えるようになる。反対に対立関係以外の組み合わせだと、互いの強味を持つ魔法が使用可能。火と地の紋章を装備すると、火と地に弱い敵には大ダメージを与える、魔法が使えるようになるわけだ。



DATA1　紋章の種類と効果

名前	元素	タイプ	属性	入手場所	プラス効果	マイナス効果
地の紋章	地	魔法	地	メリビア	地系の魔法が使用可能になる	攻撃力が減少する
雷の紋章	雷		雷	ヴェーン	雷系の魔法が使用可能になる	
水の紋章	水		水	???	水系の魔法が使用可能になる	
火の紋章	火		火		火系の魔法が使用可能になる	
風の紋章	風		風		風系の魔法が使用可能になる	
封魔の紋章	無		封	ヴェーン	「特殊封じ」の魔法が使用可能になる	
魅惑の紋章			魅	???	「魅了」の魔法が使用可能になる	
鎖の紋章			マヒ		「麻痺」の魔法が使用可能になる	
毒蛇の紋章			毒	ランスの樹海	「毒」の魔法が使用可能になる	
夢魔の紋章			眠	古代遺跡	「眠り」の魔法が使用可能になる	
魔眼の紋章			—	???	魔力が増加する	
報復の紋章		物理			敵の直接接近攻撃をカウンターできる	魔力が減少する
聖光の紋章					直接通常攻撃の命中時にHPを吸収する	
戦士の紋章				水門の森	攻撃力が増加する	
チロの紋章				???	敏捷さが上昇する	
狩人の紋章					器用さが上昇する	
シロの紋章				ベント山地	移動が上昇する	
疾風の紋章				???	攻撃回数＋1	魔力減少、防御力減少
魔神の紋章					直接通常攻撃が扇状の範囲攻撃になる	魔力減少、攻撃回数－1
鬼神の紋章					直接通常攻撃が横一直線の範囲攻撃になる	
魔剣の紋章		付与		ルサンの雪山	単体でのプラス効果はなし	マイナス効果はなし
女神の紋章				???		
白竜の紋章		竜			「白竜の守り」が使用可能になる	
赤竜の紋章					「赤竜の守り」が使用可能になる	
青竜の紋章					「青竜の守り」が使用可能になる	
黒竜の紋章					「黒竜の守り」が使用可能になる	

装備した紋章の組み合わせによってさまざまな特殊効果が得られるぞ!!

2つ紋章を装備した時は、その組み合わせ（データ2を参照）によって、データ3のA～DDのような効果が得られる。なかには効果が大きく変わるものもあるので注意しよう。

その時点で最高の組み合わせをしよう!!

以下のデータはあくまで目安。実際のプレイ中では、入手できる紋章の順番は、当然決まっている。その入手順番の中で、その時点で一番強い組み合わせで装備させることが大切だ。だから新しい紋章を手に入れた時は、すぐデータ表を参考に組み合わせを変えるよう心がけよう。また紋章を2個装備した場合、1個だけ装備したときのようなマイナス効果がほとんどなくなる点に注目。強くはならない場合も、とりあえず紋章を2個装備してみよう。マイナス効果を打ち消せる分だけお得。その場合、同列系を装備すると威力も上がる。

⬆紋章を入手したら、すぐステータス画面へ。効果を確かめよう！

DATA2 紋章の組み合わせ表

名前	地の紋章	雷の紋章	水の紋章	火の紋章	風の紋章	封魔の紋章	魅惑の紋章	鎖の紋章	毒蛇の紋章	夢魔の紋章	魔眼の紋章	報復の紋章	聖光の紋章	戦士の紋章	チロの紋章	狩人の紋章	シロの紋章	疾風の紋章	魔神の紋章	鬼神の紋章	魔剣の紋章	女神の紋章	白竜の紋章	赤竜の紋章	青竜の紋章	黒竜の紋章
地の紋章	A																									
雷の紋章	I	A																								
水の紋章	J	I	A																							
火の紋章	J	J	I	A																						
風の紋章	I	J	J	I	A																					
封魔の紋章	—	—	—	—	—	B																				
魅惑の紋章	—	—	—	—	—	—	B																			
鎖の紋章	—	—	—	—	—	—	—	B																		
毒蛇の紋章	—	—	—	—	—	—	—	—	B																	
夢魔の紋章	—	—	—	—	—	—	K	—	—	B																
魔眼の紋章	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B															
報復の紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	L	H	H	B														
聖光の紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	M	—	B													
戦士の紋章	H	H	H	H	H	N	H	O	H	H	H	—	—	B												
チロの紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	—	—	—	C											
狩人の紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	—	—	—	—	D										
シロの紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	—	—	—	P	—	E									
疾風の紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	—	—	—	—	Q	—	F								
魔神の紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	—	—	—	—	—	—	—	F							
鬼神の紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	—	—	—	—	—	—	—	X	F						
魔剣の紋章	DD	DD	DD	DD	DD	R	R	R	R	R	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C					
女神の紋章	S	S	S	S	S	T	T	T	T	T	U	V	V	V	C	D	E	WW	X	X	Y	—				
白竜の紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	Z	—			
赤竜の紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	AA	H	—		
青竜の紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	BB	H	H	—	
黒竜の紋章	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	CC	H	H	H	—

DATA3 紋章の組み合わせ効果

表示	プラス効果	マイナス効果
A	使用可能な元素魔法が強化される	なし
B	効果の発生する確率の上昇、または威力の上昇	
C	敏捷上昇、毎ターンかならず最初に行動できる	
D	器用上昇、クリティカル攻撃率上昇	
E	移動力上昇、直接通常攻撃の回避率上昇	
F	効果は重複せず、紋章1つだけを装備した時と同じ効果が得られる	
G	攻撃回数を除く全能力値が少しだけ上昇	
H	それぞれの紋章を単独で装備したときと同じ効果だが、ペナルティが軽減される	攻撃力減少と魔力減少のマイナス効果だけなくなる
I	無元素魔法が使用可能になる	攻撃力減少（単独時の効果重複）
J	それぞれの元素魔法と、別の2種類の元素魔法が使用可能になる	
K	戦闘中、気絶状態になると発動・攻撃した相手を倒す（ボスは自分の最大HPと同じ量のダメージ）	なし
L	戦闘中、毎ターン攻撃力が上昇する（上限値は攻撃増加魔法と同じ）	
M	MP吸収魔法が使用可能になる	
N	攻撃力上昇（効果特大）	戦闘中の魔法、技、踊り使用不可・攻撃回数－2
O	攻撃力上昇（効果大）	毎ターンかならず最後に攻撃
P	敏捷上昇、移動力が最大になる	
Q	直接通常攻撃が遠距離攻撃可能になる（真空の刃を放つ）	攻撃力減少（単独時と同じ）
R	組み合わされた紋章の持つ「属性」を、直接通常攻撃に付加する	なし
S	「A」と「DD」の両方の効果を持つ	
T	紋章によって増加する状態変化魔法の成功率が上昇、また「R」の効果も持つ	
U	魔法の消費MPが半減する	
V	効果の発生する確率の上昇、または威力の上昇	
W	攻撃回数＋2	
X	直接通常攻撃が敵全体を攻撃できるようになる	攻撃回数が1回になる
Y	戦闘終了時のアイテム入手確率が上昇・攻撃回数を除く全能力値が少し上昇	なし
Z	能力値上昇	
AA		
BB		
CC		
DD	直接通常攻撃時に一定確率で追加ダメージ（組み合わされた紋章の持つ「属性」の魔法ダメージ	変化なし（単独時と同じ）
—	変化なし（各紋章を装備した時と同じ効果）	

これでゲームクリアも楽勝!! おススメ紋章組み合わせ例

前ページで紹介した紋章を2個装備した時の効果のうち、あるととても頼りになるものをいくつか紹介しよう。一番理想的なのは、ザコ、ボス戦で紋章の組み合わせを使い分けること。ザコには複数、ボスには単体に強い攻撃系紋章を選んでおくと、メチャクチャ戦闘が楽になること請け合い！　MPの節約にもなってとても助かる。

武器攻撃を強化!!

武器攻撃の主力となるのは、やっぱりヒイロ。あと有効な攻撃魔法を持たない、ジーンを強化しても悪くない。ロンファもザコが相手の時は武器攻撃主体でOK。ただしボス戦では、大事な回復要員となるので、あんまり無茶はさせたくない。武器攻撃よりも、消費MPを抑える組み合わせなどを使うべき。レミーナはもちろん魔道士なので、武器攻撃を強化しても効果は望めない。

⬆攻撃回数の高さに注目！　これならどんな敵が登場しても安心だね

その1　攻撃回数をアップ!!

特にヒイロにおススメな強化法。最大で2回攻撃回数を増やせるので、通常時に3回攻撃できる時はなんと5回にもなる。１回の攻撃で100の攻撃が可能な時は、単純計算で500もの攻撃が！　ヘタな攻撃魔法よりよっぽど強くて、しかもMPを消費しないのもうれしい。ザコ戦はもちろん、MPを消費したくないボス戦までのダンジョン、そしてボス戦と、ゲーム全体を通して重宝するはずだ。また通常攻撃が利かないザコがいるダンジョン内では、レミーナに装備させるのも面白い。レミーナの武器には魔力があるので、通常武器では倒せない敵にも効果がある。しかしレミーナは攻撃回数が少ないので、紋章で増やしておこうというわけ。ただMPに余裕があるときは、攻撃魔法で片づけた方が早いが。

その2　攻撃力をアップ!!

こちらは主に能力パラメータを強化しようというもの。ただどちらか一方を選べるのなら、攻撃回数を強化しておいた方がいいけどね。だが攻撃回数アップに必要な紋章は手に入りにくい（しかもゲーム後半にならないと手に入らない）ので、それまでの「つなぎ」用に装備しておくといい。攻撃力をアップできないものでも、他のパラメータを強化しておくだけでも随分違うぞ。

⬆攻撃力に限らず、「能力上昇」の効果がある紋章でも十分に役立つ

その3　特殊攻撃力を追加しておく

数ある特殊能力のうち、最高に頼もしいのが効果「Q」の遠距離攻撃が可能になるもの。敵に接近せずにガンガン攻撃できるから、それだけ反撃される危険性がなくなる。また効果「X」の、通常攻撃の対象が「全体」になるのも強力！　ここまで来るともう全体攻撃魔法と同じだ（しかもMPを一切消費しないんだからスゴい）。長期戦が予想されるボス戦では、効果「L」の毎ターン攻撃力がアップするという効果がオイシイ。一定の属性攻撃に弱い敵ならば、効果「R」で武器にその属性を付けておけば、与えるダメージも数段アップする。ただこれらは特徴的なものばかりがゆえに、適材適所に変えないとかえって足を引っ張りかねない（ボス相手に全体攻撃ができても意味がないどころか不利）。それが面倒に感じる人は、逆に遠慮したほうがいいだろう。

魔法攻撃を強化!!

魔法といえばレミーナが最適！　ただ、誰でも魔法が使えるようになる点を利用して、いっそそちらに重点を置いてもいい。支援魔法中心でボス戦では活躍できない、ジーンが攻撃魔法を使えると戦闘がグッと楽になる。またザコ相手に経験値稼ぎをするときは、パーティ全員が全体攻撃魔法を使えるようにすれば１ターンで片がつく。でも攻撃魔法を主体にしたときは、特にボス戦の前はMPをガンガン使う、「AI」の多用に注意！

⬆終始ボス戦では決定打に欠けるジーンも、攻撃魔法があれば大活躍

その1　「魔力強化」で攻撃力アップ!!

対象は効果「A」で、同元素の紋章を２つ装備するだけでいい。また支援系の魔法も、同じように同元素の紋章装備で、効果「B」のように威力をアップできるのだ。炎系の魔法に弱い雪山の敵など、弱点がすぐわかる場所では１つの元素魔法をパワーアップした方が断然お得。逆に弱点がよくわからない場所では、あまりおススメはできないのが難点。ただレミーナは多彩な元素魔法が使えるので、１つ強力な物を使えるようにしておくと便利。彼女が不得意な「風」などがおススメだ。「火」と「水」は充実しているので必要ないだろう。

その2　メチャ強力な「合体魔法」

異なる元素を持つ魔法系紋章を２個装備すると、それぞれの元素魔法が使用可能に。そのうえ１回に複数の元素攻撃が同時に行われる、強力な魔法が使えるのだ（例えば火と地では、炎で攻撃したあと地面が割れる）。ただし、対立する元素の紋章同士では合体魔法は使えない。それさえクリアしていれば、どんな組み合わせでも大丈夫だ。

水＋地　「アイシクルブレイク」

⬆氷柱が降ったあと大地が割れる

雷＋風　「シュペルサイクロン」

⬆こちらは竜巻のあと地割れ攻撃

その3　「無元素魔法」ならどの敵にも安心

先述の２つに対して、あえて対立する元素を組み合わせると無属性の紋章が生まれる。属性がないために相性のいい敵はいないけど、反対にどんな耐性を持つ敵にもダメージを与えられるのが便利。経験値稼ぎのときには、１人は使えるようにしておくと万全だ。対立さえしていれば、どの元素の紋章でも効果はほぼ一緒。そのとき余っている、または紋章がなくても強い魔法が使える「火」系などで組み合わせるといい。

絶好調

ソフト購入に役立つポイントレビュー

サターンソフト Impression!!（インプレッション）

NOW ON SALE!!

このコーナー始まって以来の事件が発生！　なんとレビュー対象ソフトが1本だけなのだ。ソフト発売時期の狭間とはいえ、ちょっと寂しい内容に…。でも、次号はいつもどおりのソフト本数になるので安心してね！

8月28日～9月10日 発売予定ソフト

レビュアー名	ここに入るのは各レビュアーのプロフィール。編集部選りすぐりのレビュアーたちのゲームについての趣味・嗜好がいろんな形で表現されているのだ。レビュー記事を読むときの参考にしてみては？
大石美智子	お盆に仙台へ帰り、高校のときの部活のOB会に参加。後輩から「もっとサターンを盛り上げてください」と頼まれた。どうしよう。とりあえず本体を買うか。「B/M」も入手するしね（本体持ってないのに…）。
田中雅邦	今回のイチ押しソフトは「スレイヤーズろいやる2」！　っていうか、これしかない。こういったサターンの現状を考えると、新ハードの発売を年内に踏み切ったセガの判断は適切と言えるのではないだろうか。
松本亮	先日、実家の香川県に帰省。3食うどんの幸せな日々を送る。「バーガーバーガー」のうどん版が出ればいいのに。「バーガータイム」のうどん版でも可。「サラダの国のトマト姫」のうどん版でもいいや。

スレイヤーズろいやる2

●発売日／9月3日
●発売元／角川書店／ESP　●開発元／オニオンエッグ
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／ロールプレイング
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／281・プレイデータ
●コンティニュー等／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

完全オリジナルストーリーのシリーズ第2弾。　（P126で攻略）

洗練されたシステムでシナリオを楽しもう！

アドベンチャーシーンでどこにいけばいいか分からなくなったり、似たような戦闘の連続に飽きたりもするが、基本的にはよく作り込まれている。特にイチオシなのが戦闘。主人公が世界最強クラスの魔道士だけに序盤は力押しでガンガン進めるが、中盤以降は行動順や詠唱時間など、細かい配慮が必要となり、戦術的な楽しみが広がってくるのだ。で、肝心のストーリー部分はというと…ノリは本編よりも「すぺしゃる」的で、キャラや世界観の魅力はよく活かされている。だが、個人的には盛り上がりの少なさに、最後まで欲求不満ぎみ。　（松本：12時間）

キャラクタ性を損なわずゲーム性もまとまっている

ストーリー的なノリや基本システムは、前作とほぼ同じような感じ。変わった部分と言えば、移動すれば時間が経過し、疲れてお腹も減る…といったような、いわゆる現実の世界ではあたりまえのことが追加された。こういった要素をゲーム性に反映させた場合、面倒なだけの足枷にもなりかねない。しかし本作では「スレイヤーズ」という世界観における要素の1つとして、違和感なくまとめられている。RPG作品にしてはアドベンチャー性が高いが、キャラものということを考慮すればこれで良いのかも。（田中：10時間）

得点の根拠は？

●システムに惚れた。原作ファンなら＋2か？　（松本）
●原作ファンなら安定。そうでない人でもそこそこ楽しめる。（田中）
●話自体はノリがよくてサクサク進むけど、ロードがやたらと入るのが気になった。原作知らない人は手が出ませんね。　（大石：5時間）

原作は全巻読破	神坂一作品は全巻読破	最近のアニメは勉強不足
松本 7	田中 8	大石 6

レビュアー座談会

雑感Impression!!

松本　田中さんも「スレイヤーズ」の小説、全部読んでましたよね。
田中　うん。じゃあ、今号は「スレイヤーズ」からいってみようか？
大石　それしかないでしょ！

原作を読んでからプレイしたい『スレイヤーズろいやる2』

大石　前作はどんな感じだったの？
田中　もっとサクサク進む展開でしたよ。「2」になってフラグ立てが大変になったり、満腹度が出てきましたから、多少複雑になりましたね。前作が物足りなかった人にはおもしろいんじゃないですか？
松本　その満腹度ですが、アイデアはいいと思うんですよ。けどメシを食べさせるのに手間がかかりすぎ。あと、原作でしょっちゅう食物が出てきますから、それを表現したかったんでしょうけど、出てくるのがAランチとか、それだけじゃ…。「Aランチを腹いっぱい食べた」（笑）って、そんな描写でエエんか！
田中　原作はもっと大雑把。「メニューの端から端まで」とか（笑）。
松本　まあ、そうですけど。全体的に「すぺしゃる」のノリですね。
田中　そう。「すぺしゃる」のノリだから、ストーリー性が低くても、その場ごとの会話自体が楽しい。
大石　私、原作知らないから、最初にやったときキャラのテンションが高すぎて、自分だけ置いてかれた感じになっちゃった。ゲーム的には難しくなくて、敷居は低いんだけどね。
松本　知らないとツライところがありますからね。新キャラが説明なしで当たり前のように出てきたり。
田中　魔法も原作を読んでないと、種類が多すぎてよくわからないかも。でも、知っていればこの手のジャンルが苦手な人でも気軽に楽しめるように作られてます。AI戦闘とか楽だし、全体を通してみると良くできたファン向けの1本ですよ。

↑セリフを見てみると、いかにもノリは『すぺしゃる』って感じ

©神坂一／あらいずみるい／角川書店／テレビ東京／SOFTX／丸紅／『スレイヤーズ製作委員会』　©角川書店／ESP

HYPER UL-TECH

「ルパン三世」ファンにはたまらない、自分が次元や五右エ門になって、ルパンの世界をそのまま体験できるウルテクが見つかった！

ルパン三世ーピラミッドの賢者ー 4

楽しいオマケ3連発

千葉県 石川友久

通常のルパン以外に、さなざまなキャラを使えるようになったり、敵との戦闘だけを楽しめるなど、うれしいオマケを3つ紹介。なお、これらはゲームを一度クリアしたあとで選べるようになるぞ。

おなじみのキャラ登場

オプション設定画面のルパンカラーを選択して、方向ボタンの左か右を押す。すると、最初は変更できなかった服装を自由に選べるようになり、ここで選んだ服装によって次元や五右エ門などテレビでおなじみのキャラや、影、ブロックといったゲームオリジナルのユニークなキャラを使えるようになるのだ。これで、ゲームがさらに楽しくなること間違いなしだ。

↑おなじみのキャラでプレイができる。このほかにも愉快なキャラがいるぞ

サバイバルモード

ステージ選択画面でBを押してシステム画面を表示させる。ここで、「TREASURE ROOM」にカーソルを合わせて方向ボタンの下を押すと、サバイバルモードで遊べるようになるのだ。このモードでは、格闘ゲーム感覚で敵との戦闘だけを楽しむことができる。

↑体力がなくなるまで勝負は続く。アイテムを回収しながら敵を倒そう

ハイパーモード

オプション設定画面のゲームレベルを選ぶと、「SUPER」よりさらに難易度の高い「HYPER」が新たに出現する。このモードでは、序盤ステージから敵の攻撃が強力になっていて歯ごたえ十分。ミスのない完璧なプレイが要求される。このハイパーモードをクリアしてこそ、真のルパンファンだ。

魔導物語 3

アルルの不思議なダンジョン

長崎県 松山由美子

ゲーム序盤のカンイ平原のイベントをクリアしたら、ルルーの屋敷へ行くまえにアルルの家の暖炉を調べてみよう。すると、暖炉の奥に秘密の地下室が見つかるのだ。地下室の扉は不思議な力で封印されていて、それぞれ特定のスキルを持つキャラでしか開けられない。仲間が替わるたびに扉を開け、すべての宝箱を手に入れよう。

→暖炉の奥で地下室へのスイッチを発見

→扉の前で必要なスキルのヒントが出る

プロ野球　グレイテストナイン'98　サマーアクション 2

時刻と天候、自由自在

愛知県 福岡拓馬

ホームラン競争をナイターの状態で行ったり、オープン戦で必ず雨を降らせることができるコマンドを公開しよう。いつもと違う環境でプレイすれば、新鮮な気分でプレイの腕前も上がるかも。

星空のホームラン競争

ホームラン競争モードの球場選択画面で球場を選択したあと、ホームラン競争の開始画面まで**スタートを押し続ける**。すると、通常とは違う、ナイターの状態の球場でホームラン競争をすることができる。ちなみに、空が見えない状態のドーム球場でこのウルテクを使っても何も起こらない。

↑きれいな星空の下でのホームラン競争。月に向かって白球を打て！

雨天決行、オープン戦

オープン戦モードを始めたら、試合設定画面で**Y、L、Rを押しながらスタートを押す**。すると、試合設定画面の風／天候の設定にかかわらず、必ず雨が降っている状態で試合をすることができる。

なお、あまりに雨が強く降り出すと、まれにノーゲームになって試合中止になることもある。

投稿募集

セガサターンソフトのウルテクを見つけたら、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名、ウルテクの詳しい内容を書いて送ってほしい。採用者には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をプレゼントしているぞ。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキや封書は消印、FAXは送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人のものを採用している。たくさんの応募を待っているぞ。

あて先
〒980-8623
仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部　ウルテク係
FAX　022（213）7535

©モンキー・パンチ／TMS／NTV／Asmik Ace Entertainment／東北新社・COMPILE／SEGA・(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム／11球場公認ゲーム／JPBOC／SEGA

制作者のこだわりを聞け！

SATURN DREAMS（サターン ドリームス）

『アストラスーパースターズ』開発・岡坂道夫氏、頭師如美さん

第16回

簡単操作で初心者にもやさしい"空中ボコスカアクション"『アストラスーパースターズ』（発売元・サン電子）。その開発を手がけたサンタクロースのお2人に話を伺う。

マニアのための格闘ゲームではなく初心者向けの対戦アクションとして

今回ご登場いただいたのはディレクター兼プログラマーの岡坂道夫氏とめいそんだっしーさんとしてキャラクタデザインなどを担当する頭師如美さん。「サンタクロースのようになりたい」という思いを込めてつけられた社名のもと、彼らが運んできてくれた贈り物とは？ もちろんめいそんだっしーさんのマンガつき！

よりシンプルに よりテンポよく

――最近の格闘ゲームには珍しく、初心者にもやさしいゲームですね。

岡坂　僕自身、もともと格闘ゲームはあまりうまくなくて、昇龍拳とか出せなかったんですよ。それが『ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ』（1995年サン電子より発売）のサターン版の移植を担当してから格ゲーのおもしろさに目覚めまして。

それで今度は自分たちのセンスでオリジナルの格ゲーを作ってみたいなって思って、『アストラ』を始めたんですけど、スタッフにたまたま女のコが多くて、やっぱり格ゲーがあまりうまくなかった（笑）。それで彼女たちの意見を聞いたりしているうちにあんな感じのゲームになったんです。2P側になるとコマンド入力ができなくなるというんで、キャラがどちら向きになっても同じ入力にしたりとか。空を飛ばしたのも、初心者はしゃがみガードと立ちガードの使い分けが苦手なところがあったので全身ガードにしたところからきているんです。とにかくトライ＆エラーの繰り返しでした。

――操作が簡単だと、格ゲーをやりこんだユーザーには逆に物足りない部分もあると思うのですが。

岡坂　その点はよく言われましたね。でも『アストラ』みたいな初心者向けのゲームもないといけないんじゃないかなって思ったんです。世の中にはいろんな趣味の人がいるし、いろいろなタイプのゲームがないと偏ってしまいますよね。マニア受けする格ゲーはほかにもいっぱいあるわけだし、そういうのとは違ったアプローチがしたかったんです。

頭師　システムにしてもシンプルさを損ねないように注意しました。これ以上やると今度は初心者が入っていけなくなるだろうっていう寸前のところで止めたりとか。

岡坂　テンポがすごく速いんで、あんまりたくさんの要素があっても対応できないんじゃないかなっていうのもあったので。だったらあえて要素を削って、選択しやすいようにしたほうがいいんじゃないかと。技数もほかの格ゲーに比べると比較的少ないんですけど、それもテンポを考えてあえて絞ったんです。

作りこんでいくと、どうしてもどんどんマニアックにやりたくなっていくんです。毎日プレイしているから難易度の感覚が麻痺してきちゃうんですよ。それをできるだけ冷静に判断して、行き過ぎた部分を抑えていかないと。その辺のバランス感覚が大変でしたね。

見た目に楽しいコミカルな感じ

――システム以外で苦心された点はありますか？

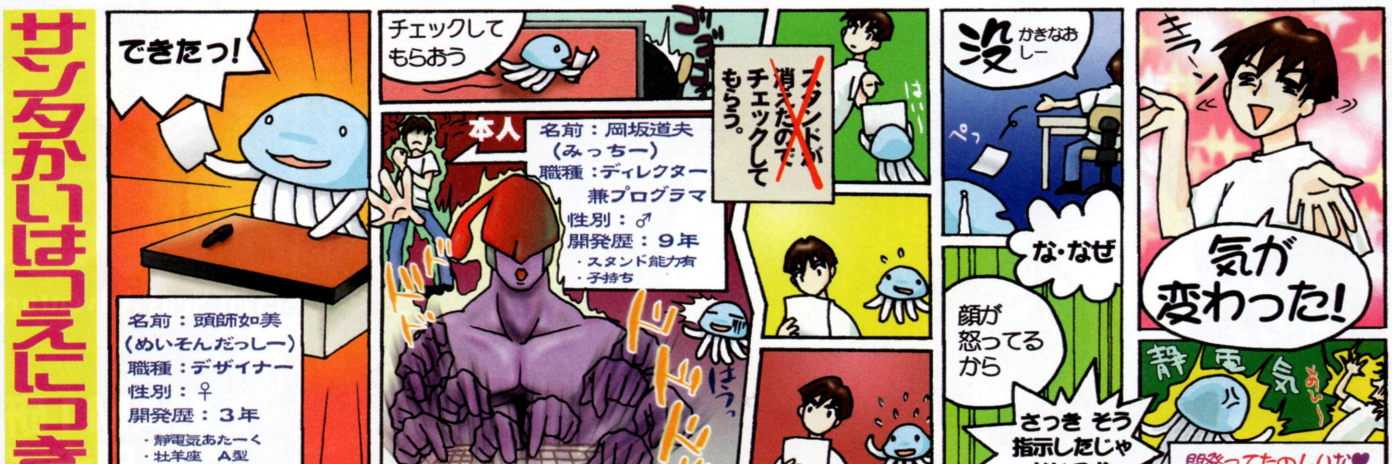
頭師　キャラのやられパターンですね。殺伐とした感じにならないように、やられパターンをコミカルにしたり。普通はここまでやらないだろうというところまでパターンを増やしてあります。

⬆「スターランク」といった独特のシステムと簡単な操作が融合して初心者でも楽しめる爽快な作品となっている

岡坂　殴ったときにキャラがぼわ〜んってぶれるようにして、固い感触にならないようにしたりとか。「トムとジェリー」みたいな、ああいうドタバタした感じにしたかったんです。そのほかにも、目につかないところでいろいろ細かい処理をやっているんです。

頭師　違う種類の痛さを出したかったんです。『アストラ』は格闘ゲームとして見られてしまいますけど、本来はそれとは違う、対戦アクションだと思っています。そういう意味では、痛さ表現とか、キャラの作り方とか、ほかの格ゲーとは一線を画したものになるように試行錯誤をしました。初心者にも入りやいように見た目にも気を配っています。敷居が高いなあって思われてしまうのももったいないですし。

岡坂　本当は『アストラ』ってサターンにライトユーザーが増えてくれれば、と思って始めたんです。もう2年前の話になるんですけど（笑）。



サンタクロースのホームページ情報

キャラクタ紹介からシステム説明まで『アストラ』情報がてんこもりのHP。そのほかキャラクタの人気投票を実施していたり、プレゼントがあったりといたれりつくせり。めいそんだっしーさんの不定期4コママンガも楽しめちゃうのだ。伝言板で交流を図るのもいいかも。さあ、アクセスしよう！ http://w33.mtci.ne.jp/˜micsanta/

©SUNSOFT

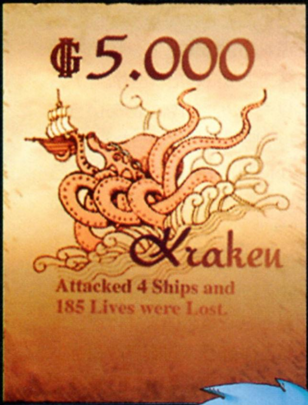
ARCADE HITS NOW

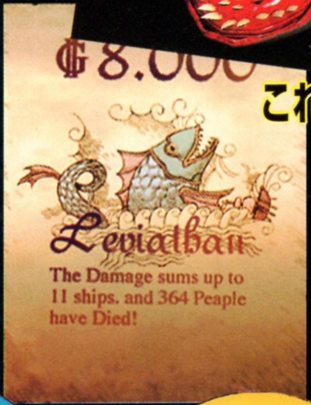
アーケード・ヒッツ・ナウ

今とは違う時代、そして文明

世界には７つの海域があり、
そこではそれぞれ
巨大なモンスターたちが
支配者となっていた…

「7つの海の怪物を倒した者に
莫大な賞金を与える」





これは7つの海を駆け抜け、モンスターと戦う2人の少年の
大冒険物語である！

モンスターたちは人の暮らす
港町や舟を次々と襲い、
人々はその恐怖にうち震えた

オーシャン ハンター

セガAM1研
登場日未定

©SEGA ※画面は開発中のものです。

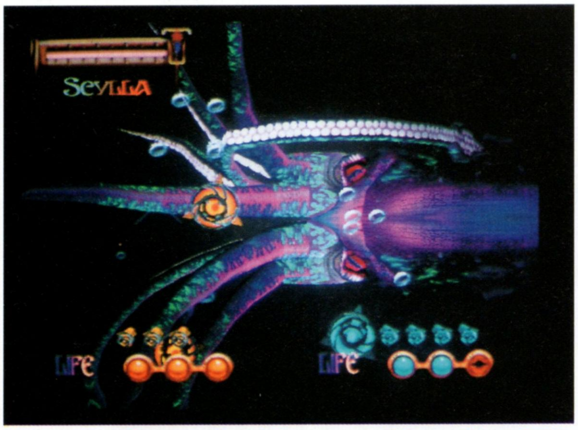
セガAM1研が贈る、海洋冒険アドベンチャー
かつてない迫力のガンシューティング!!

広大な海を舞台に、2人の冒険家が巨大なモンスターと死闘を繰り広げる…。そんな冒険映画のような雰囲気のガンシューティングが、この『オーシャンハンター』だ。画面を見て分かるようにゲームの舞台となるのは、陽の光も届かぬ漆黒の海底。幻想的な風景とは裏腹に、次々と襲い来るサメや海蛇などの凶暴なモンスター。プレイヤーはショックガンだけを頼りに、賞金首の巨大モンスター目指して海中を進んで行くのだ。

ゲーム中には金塊を見つけたり、襲われている仲間を助けてライフを貰ったりするフィーチャーも用意されており、プレイヤーを飽きさせない作りになっている。MODEL3のパワーによる美しい背景と生物のリアルな動きは、誰も体験したことのない海底の冒険をよりリアルに感じさせてくれるに違いない。現在鋭意開発中のこのゲームは、来る9月20日に開催されるAMショウにも出展。君も未知の海底探検を体験しよう！

沈没船の中で巨大なタコ、クラーケンと戦闘中。ちなみにこのページで左上にゲージのある写真はすべてボスキャラ戦のもの。スポットの中に浮かび上がる目が不気味さを醸しだす

全長10メートル以上あるような巨大なイカとの戦闘。ショックガン5発撃つごとにリロードされる



2人協力プレイが重要！

ここでちょっとアドバイス。このゲームを最初にプレイする時は、まず2人プレイで遊んでみよう。このゲームは撃ちまくりでガンガン進むノリではないので、フォローしあいながらゆっくり進んだほうがより楽しめるぞ。

これが筐体の銃。水中銃を模してあるのだ

動きの鈍い（演出の）海中で素早い敵に対処するには、お互いにフォローしあうことが大事になるはずだ

往年の映画「ジョーズ」を彷彿させるこの迫力！　美しい珊瑚礁を背景にして、この巨大ザメとの死闘が繰り広げられるのだ

MODEL3が描き出す美しき深海の映像表現

スポット処理などの表現もMODEL3ならではの美しさ。海底の不気味さをより引き立ててくれるぞ

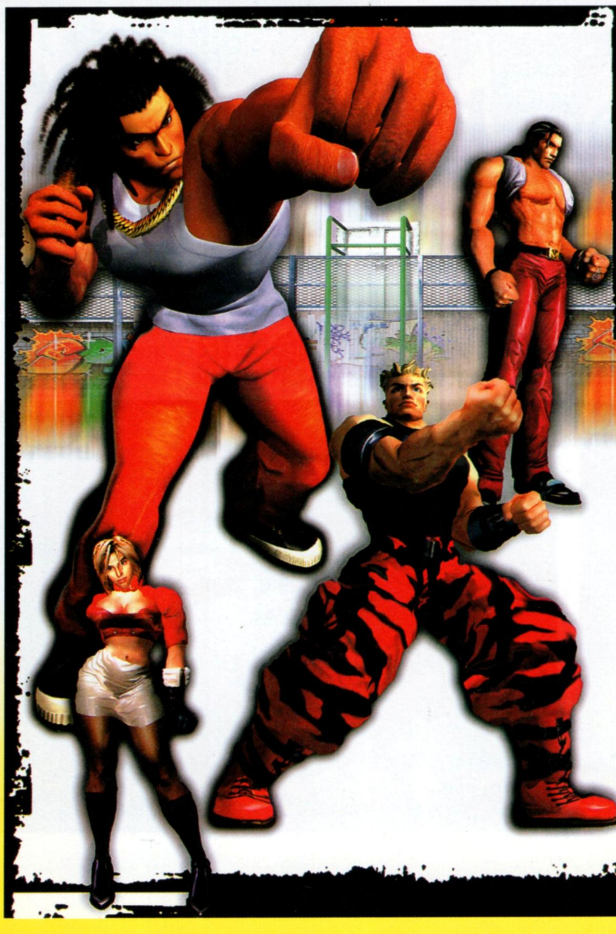
『スパイクアウト』も出展　セガ新作内覧会開催

去る8月4日、今夏以降に発売されるセガの新作ゲーム内覧会が行われた。ビデオゲームで出展されたのはこのコーナーでも何度か紹介しているAM2研の『スパイクアウト』と、今回紹介したAM1研の『オーシャンハンター』。そしてサクセス制作による『コットンブーメラン』の3作。ちょっと数的に寂しい気もしたが、9月のAMショウでは未発表のタイトルが参考出展される可能性も大いにあるので、そちらにも期待だ。

当日『スパイクアウト』は、ほぼ完成に近い4人通信プレイバージョンで出展。音響にもこだわった特殊仕様の筐体は（写真参照）パンチやキックなどの衝撃を驚くほどリアルに伝えてくれる優れモノだ。『スパイクアウト』は発売までもうすぐ。しばし待て！

⇧いよいよ発売間近。本誌でも次号で発売直前情報をお届けする予定

⇦⇧左右の巨大スピーカーのお陰で、ヘッドホンをしているような臨場感を得られる。さらにシートにはウーハー付きの豪華仕様！



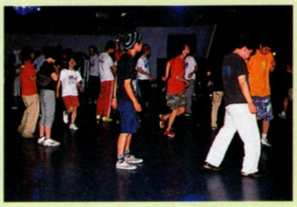
⇨これは製品版『スパイクアウト』のポスターに使われる予定のビジュアル。入荷の目印に！

⇧⇨『オーシャンハンター』はアップライト型も出展。DX版だと銃が振動するぞ

セガ ハードコア ジェネレーションに行ったか？

すでに先月の話になってしまったが、去る7月30日、新宿歌舞伎町の新宿CODEに於いて「セガハードコアジェネレーション」が行われた。セガはこれまでにもゲームとクラブカルチャーの融合を目指したイベントを行ってきたが、今回はガバ・ハードコア系のアーティストを多数ゲストに迎えた、これまでにない大規模な内容になった。ちなみにガバとは今アングラダンスシーンで盛り上がっている音楽で、テクノをさらに進化させたような高速サンプリングが特徴のダンスミュージック。当日はサイケアウツやカストロ等の「ヴァーチャコアREC」のライブを始め、DJ ISHIIなどのDJがゲストとして多数参加。開場の午後5時からオールナイトで盛り上がりを見せた。またセガも『バーチャファイター』シリーズや『オラトリオ・タングラム』などのゲームをフリープレイで提供したぞ。

⇧懐かしの初代『バーチャ』。今遊んでもやっぱり面白い



⇧さすが新宿。夜が深まるにつれお客さんは増える一方だった

PRESENT！

「セガハードコアージェネレーション」で使用された限定グッズを、特別にプレゼント。まずはセガのイメージをビジュアル化してデザインしたという、オリジナルポスターを5名に。そして会場でイベントスタッフが着用していたオリジナルTシャツを4名にプレゼント。Tシャツは赤と黒の2種類があるが、どっちが当たるかは着いてからのお楽しみ。

欲しい人は希望商品名を必ず書いて、P159の宛て先の「セガHCJプレゼント係」へ。9月10日の消印まで有効。発表は発送を以て代えさせて頂きます。

▲オリジナルポスター(4名)

⇦⇩たぶんこのコーナーでしか手に入らない

▶イベントスタッフTシャツ
赤・黒（計4名）

ジョジョの奇妙な冒険

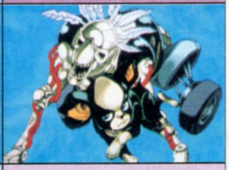
カプコン／登場日未定

ついにッ！　あの「ジョジョ」が対戦格闘ゲームになってしまったッ！　少年ジャンプ誌上ですでに10年以上連載を続けている「ジョジョの奇妙な冒険」だが、このゲームの題材になっているのは原作の第3部「承太郎編」。というわけで、ゲーム中にも当然スタンドが登場する。下の写真を見て分かるように、画面上にはプレイヤー（本体）とスタンドを同時に存在させることができ、原作通りにスタンドだけに戦わせたりスタンドと一緒に攻撃したり、様々なバトルが楽しめるようになっている。自分の分身であるスタンドをどう操るかはプレイヤー次第だ。

←キャラ選択画面。漫画のコマ割りのようなレイアウトがイカす

第3部のキャラが一挙登場するッ！

プレイヤーとして選択できるのは、主人公の承太郎を始めとした第3部のメインキャラたち。下の6人以外に、敵として登場したキャラも選択できるらしいぞ。なお1人用のCOM戦では、各キャラにそれぞれ原作に沿ったストーリーが付けられている。承太郎を選べばほぼ原作通りの展開に、サブキャラを選べばそのキャラの目から見た物語が楽しめるようになっているので、原作を読んでいなかった人も安心。でもイギーって犬なんだけど、やっぱりしゃべるの？

空条承太郎	花京院典明	アヴドゥル
どんな危険な状況でもクールさを失わない主人公。スタンドはスタープラチナ	承太郎に命を救われてから仲間に。スタンドはハイエロファント・グリーン	占いを生業とする魔術師。スタンドは炎を自在に操るマジシャンズ・レッド
ジョセフ・ジョースター	**ポルナレフ**	**イギー**
		
原作第2部の主人公で、承太郎の祖父。スタンドはハーミットパープル	妹の仇を追う、騎士道精神を重んじる男。スタンドはシルバーチャリオッツ	子犬ながらスタンド能力を持つ変わった犬。スタンドはザ・フール

闘う意思がスタンドを発動させる!!

このゲームの操作系は8方向レバーに弱・中・強攻撃＋スタンドボタンの4ボタン。本体のみで戦う場合は必殺技を出した時だけスタンドが現れるが、スタンドボタンを押すと自由にスタンドを出し入れできるようになり、出現させたままにすると専用のスタンドコンボやボタン押しっ放しでパワーアップが可能になるようだ。ただしスタンドにも耐久力があり、画面下のスタンドゲージがなくなるとそのラウンドではスタンドが出せなくなるなんてことも？

←スタンドボタンを押すとスタンドが発動。発動させたままにすると、通常とは違う攻撃も使えるのだろうか

承太郎のスーパーコンボ（仮称）が発動！

↑↓スタンドは敵本体と、敵のスタンド両方に対して攻撃できる

↑ジョセフのスタンドがヒット。スタンドの能力はキャラごとに異なるので、戦法も多様化しそう

↑→上は花京院の必殺技、エメラルドスプラッシュ。右はアブドゥルの遠隔操作による攻撃

©SEGA・荒木飛呂彦＆LUCKY LAND COMMUNICATIONS／集英社／CAPCOM※画面写真と記事内容はすべて開発中のものです。

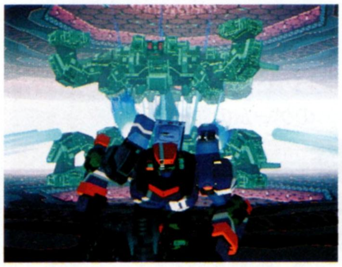
連載第6回

CYBER TROOPERS
電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM™

全国大会地区予選も真っ只中の『オラトリオ・タングラム(以下オラタン)』。今回は対COM戦にのみ登場する初心者キラー、中ボスとラスボスの攻略でちょっと息抜き。

打倒A.I! 対COM戦オールクリア

『オラタン』では1人プレイ時にAI(人工知能)の操るCPU専用バーチャロイドが出現する。まず5面終了後に中ボスとして「ブラットス」が出現。そして8面終了後にはラスボスの「タングラム」との決戦となる。前作では5面終了時の戦績次第でペナルティキャラのヤガランデを回避できたが、今作では強制的にこの2体と戦わねばならないのだ。



⬆中ボスは巨大な歩行兵器。1ラウンド設定なので、負ければ即ゲームオーバー。攻略法を身につけよう

VS. BRADTOS 中ボス・ブラットスを攻略せよ!

攻撃パターンを知ろう

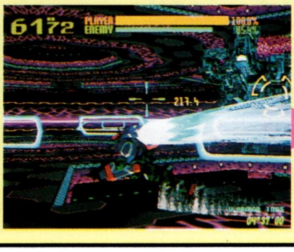
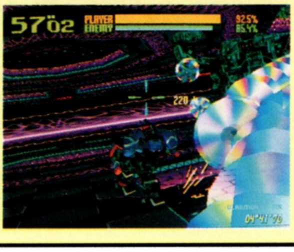
まずブラットスの攻撃パターンをキッチリと把握しよう。攻撃形態は2段階あり、まず第1段階は基本的に下の攻撃パターン①～②を繰り返す。次に第2段階に入ると、レーザー連射モードの繰り返しとなる。第1形態のうちは断然楽なので、可能なら第2形態に移行する前に破壊しよう。機体によってはそう難しくないはずだ。いろいろ研究しよう。

第1形態

①(エネルギー弾連射～スクエアウェーブ)×2セット

②コアオープン～水平拡散レーザー×8

③(スクエアウェーブ～ディスク弾)×2セット

エネルギー弾&スクエアウェーブ

スタート後、本体は移動しながらエネルギー弾を連射。続いて長方形のレーザー弾を撃ってくる。エネルギー弾は間に入ったまま斜め後退で避け、次のレーザー弾は隙間を歩いて抜けるか、ダッシュで大きく回避。この四角いレーザーは触れると一瞬しびれ状態になってしまうので注意すること。

⬅使用機体の歩く速さによって移動方向を変える

コアオープンで一斉射撃

コアオープン時は完全に無防備になるので、各機体の持つ最も強力な武器で集中攻撃する。ターボショットやセンターウェポンはもちろんだが、機体によっては近接攻撃を仕掛ける必要もある。コアが開いて少し経つとレーザー射撃が始まるので、発射後の硬直が長い武器は控えるようにしよう。

⬅センターウェポンのハーフキャンセルなども使おう

レーザー連射モード

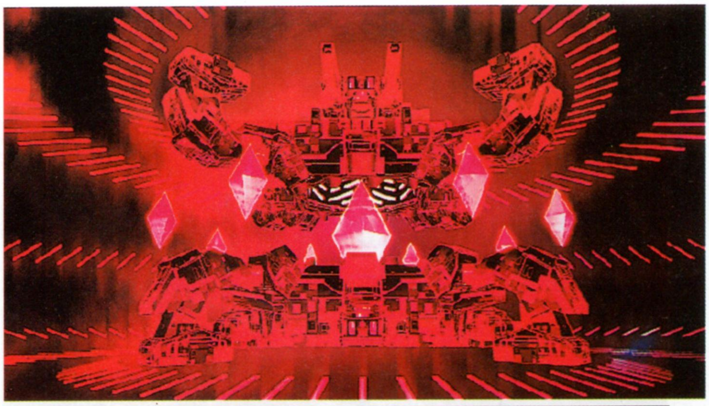
水平拡散レーザーは、1回ごとに自機を狙う～狙わないの繰り返しになっている。予め距離をとっておき、左右に細かくチョンチョンという感じで移動すれば難なく避けられる。この時同時に歩きキャンセルを利用して右ウェポンをありったけ撃ち込もう。

⬇次はその場で避けられるので、ここで攻撃をする

⬆まず横に少しだけ動き、最初のレーザーを回避する

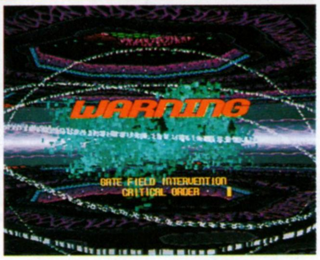
©SEGA/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI

第2形態 （集束レーザー～水平拡散レーザー）繰り返し



ブラットスは耐久力が全体の50％以下になると第2形態に移行する。この時はコアが開いたままになり、新たに集束レーザーと水平拡散レーザーの交互発射モードになる。集束レーザーは確実に自機を狙ってくるので横歩きかショートダッシュで避け、水平拡散レーザーの時に攻撃するという行動の繰り返しで対処する。ただし相互のレーザーの発射間隔が短く、反撃する隙は意外にシビア。レーザーを相殺できるボムやナパーム系の武器を持っている機体は比較的楽だが、攻撃力や耐久力の低い機体は基本的に回避に専念。安全策としてタイムオーバーを狙うのもひとつの作戦ではあるだろう。

⇧横に少しずつ歩きながら攻撃する



⇧破壊するとブラットスは消滅する

この機体は要注意！ フェイ-イェンKn・エンジェラン etc…

ここまではブラットスと戦う時の基本的な攻略法について触れてきたが、中には攻撃の回避法をマスターしてもなかなか勝てない機体もある。また比較的攻略が楽な機体でも第1形態時にうっかりダメージを食らいすぎてしまった場合などは、安全策を取る必要も生じてくる。フェイ－イェンやスペシネフなどの装甲の薄い機体はレーザーを1～2回食らうだけでゲージをゴッソリ奪われてしまうため、必然的に第2段階が辛くなるはずだ。こうなったらブラットスへの攻撃量を調節して第2段階にさせないようにし、そのまま逃げきる手もある。消極的だが慣れれば確実な方法ではある。

⇧⇨軽量級と重量級では避けるパターンも変わってくる

1ターンで倒せる機体 アファームドB・バルバドス etc…

機体によってはブラットスを1ターン目で破壊することも可能。中でも特に豪快なのがアファームドB（以下バトラー）で、パターン②の時に密着してセンターウェポンのトンファーを連続でヒットさせるだけ。当然斬っている最中に拡散レーザーを食らってしまうが、それでも無視して斬り続けるとブラットスの方が先に倒れてしまうのだ。パターン的にはコアが開くと同時にダッシュボムで接近し、トンファーで4回斬ればほぼ確実。また、バルバドスならばランチャー4つ出しのリフレクトレーザーで即死させられる。

ちなみにスペシネフやエンジェランなど、一見辛そうな機体でも1ターンクリアは可能。エンジェランは鏡＋双竜。スペシネフはエネルギー弾＋ターボサイスが基本で、あとは歩きキャンセルを利用したマシンガンをうまく決めていけばあっけないほど楽に勝てる。使っている機体ごとに効率よく攻撃できる、自分なりのパターンを考えてみるといいだろう。また楽に倒せるようになったら特殊技でフィニッシュを決める、魅せるプレイにもチャレンジしてみよう。

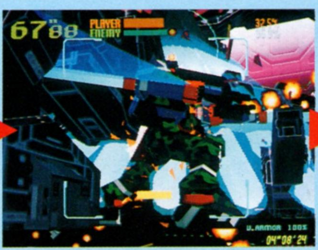
バルバドス

⇩開幕直後にランチャーを1つ外し、弾を避けつつ隙を見てランチャーを順次切り離していく

⇧コアが開くまでに4つとも切り離したら、ジャンプ両トリガー＋右ターボでリフレクト発動

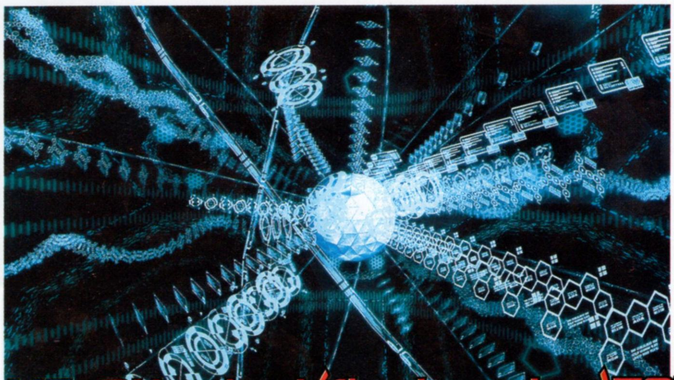
アファームドB

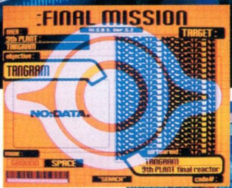
⇧ボムを盾にして接近し、コアが開く前から密着して斬りに行く



⇧レーザーを食らってもガマン。無敵時間中に密着して再び斬り続ける

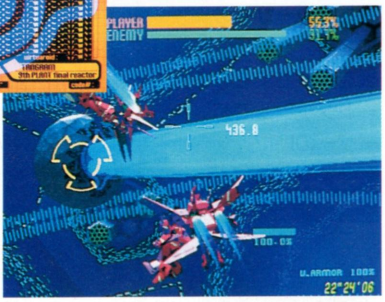
⇧4回斬れば破壊できる。もし失敗したら次のターンで止めを刺そう





VS. 9th plant(finalreactor)TANGRAM

ラスボス撃破のために、攻撃パターンを知る



ライデン戦の後に登場するタングラムは、下のパターン①～③の攻撃を繰り返してくる。パターンを覚えてしまえばそれほど強敵ではないが、注意するのはパターン③の極太レーザー砲。直撃で食らった場合、防御力の低い機体は一発で撃破されてしまうほどの威力なので、絶対に食らってはいけない。またパターン②のレーザーも続けて食らうと意外に痛いので用心したい。ちなみにこのステージは無重力空間のようになっているため、ジャンプができない。ジャンプ入力で上昇、ガード入力で下降と、ボス本体をロックオンするのにちょっとしたコツが必要だ。

①(リング弾＋ブラックホール弾)×2セット

②アイオープン～レーザー連射×3

③極太レーザー砲発射（以後リピート）

リング弾＋ブラックホール弾

スタート後すぐに本体からリング型レーザーとブラックホール弾が発射される。この弾は速度が遅く、ある程度引きつけてから横ダッシュすれば簡単にかわせる。同時にダッシュ攻撃をすれば、わずかだがダメージを与えつつボス本体をロックオンできる。序盤はこの動作を繰り返そう。

この状態では与えられるダメージはごくわずか

アイオープン～集束レーザー3連射

ボス本体から小さな破片が飛び散るとパターン②に移行。ここでは弱点が露出するので一気にダメージを与えられる。目が開いて少し経つと目から集束レーザーを連続で3回発射するので、食らわないように横ダッシュで回避しつつ攻撃。移動速度の速い機体は無理にダッシュする必要はない。

レーザーの間隔は意外に広い。よく見て避けよう

極太レーザー発射～①に戻る

レーザー3連射が終わると少し間を置いて、目から極太レーザーを発射する。このレーザーはこちらをサーチしてくるので、追いつかれないように横か斜め前ダッシュで回避。実は目に近い位置ほど回避しやすかったりする。レーザーが出切ったら集中攻撃だ。

これを食らうともうヤバイ。瀕死か最悪即死だ

機体ごとの戦法を紹介

基本パターン

テムジン

機体ごとに倒しやすい戦法を紹介しよう。まずテムジンだが、右ターボ＋右ウェポンのハイパーレーザーは硬直時間が長いため、撃つタイミングを間違えると悲惨な目にあうので注意。それよりマシンガンが簡単かつ堅実なのでお勧めだ。なおこの場合は、右ショットを連打しつつ左スティックのみを左右に連続入力することで歩きキャンセルの状態にする。

⇨必ず覚えておきたいマシンガンショット

⇨ターボレーザーは硬直時間の長さが弱点だ

サイファー

サイファーは耐久力こそ低いが機動力と攻撃力に長けるため、割と楽に戦える機体だ。パターン①の間はセンターウェポンのホーミングビームと、左ショットのダガーを連射。目が開いたらボス本体を真正面に捉えて右ターボ＋右ショットのハイパーレーザーを発射する。サイファーのレーザーは消費ゲージが少ないうえ硬直も少ないので2連射が可能。さらにもう一瞬待てばゲージがギリギリ回復するので都合3発撃てることになる。極太レーザーを避けたら、目が閉じる前にハイパーレーザーをもう1セット撃ち込んでおこう。このパターンなら次のターンで撃破可能だ。

⇦サイファーのレーザーは隙が少なく、連射も可能。ゆっくり撃てば半永久的に撃ち続けられる。まずはボスを確実にロックしよう

軽量級機体

軽量級の機体は防御力が低いため、極太レーザーは絶対に食らいたくないところ。常に横移動し続けながら、隙の少ない攻撃をキャンセルを使ってこまめに当てていこう。ダッシュ攻撃をする場合は硬直を消すことも忘れずに。

⇧フェイーイェンならハートビームとボウガンをとことん連射する

⇧エンジェランなら双龍と氷柱が有効。スペシネフなら右ショットだ

重量級機体

重量級機体は攻撃力が比較的高いのだが、回避が少し難しい分安心はできない。ポイントはやはり極太レーザー。集束レーザー3連射の後はボスに接近してから横ダッシュして反撃に移ろう。

⇦ライデンのレーザーは片撃ちでゲージ節約

⇨グリスは乱射していれば勝手に倒せる

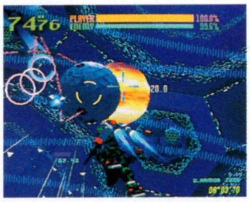
⇦ドルドレイは右ショット連射が堅実

特殊な倒し方

アファームドB＆ドルドレイ

まずお馴染みのバトラーだが、この機体の場合はブラットス同様遠距離攻撃だけでは倒せない。まずパターン①の間はダッシュ攻撃やボムでダメージを与える。破片が飛び散ってパターン②に入ったらすぐ密着し、目をトンファーで直接攻撃しよう。2回斬ったら一度離脱し、集束レーザーを避けてから一瞬密着してトンファー。すぐ離脱して極太レーザーを避けてから、ひたすらトンファーだ。

もうひとつ、ドルドレイのイカしたパターンを紹介。前ダッシュ左トリガーのドリル特攻が完全無敵なのは承知の通り。これを早めに出しておくと、極太レーザーを貫通してトドメを刺せるのだ。


⇨破片が飛び散ったらすぐ前ダッシュで接近

⇧密着してトンファーを2回当て、すぐに横ダッシュで離脱する

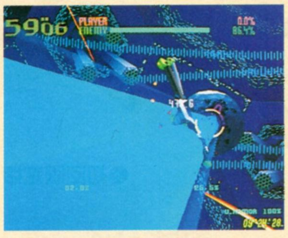
⇧一連のレーザー攻撃を近くで避けたら、すぐ密着してトンファーだ

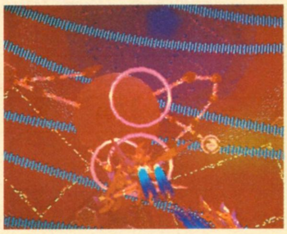
⇦ただし出始めは無敵じゃないので注意

時間切れは敗北！必ず破壊せよ!!

このタングラム戦ではブラットス戦の時と異なり、時間切れ優勢勝ちが認められない。必ずタングラムを破壊しないとミッションクリアにならないのだ。ちなみに時間切れだと、前作の太陽砲発射のように画面がレッドアウトしてジ・エンド…。

そうならないためにもとにかく間を空けず、こまめに攻撃し続けること。めでたくタングラムを倒せば待望のエンディングだ。前作とはまた違う雰囲気のエンディングを堪能しよう。


⇦超破壊力の極太レーザーは、一撃でこのダメージ


⇦優勢勝ちでも、破壊できなければバッドエンド

SEGASATURN
推奨年齢
年齢制限
18才以上
つながる想い、届けます。
初回限定 スイートボイス「よびかけ君」同梱
＊WHAT IS スイートボイス「よびかけ君」＊
スイートボイス「よびかけ君」は声優さんの甘い声で、名前を呼んでもらえるというものです。セリフの中に名前が入るので、感情移入度がアップすることうけあい!「よびかけ君」には300名分の名前を搭載していますので、あなたに合った名前が選べます。名前のセリフ抑揚は「喜・怒・哀・楽・おいろけ風」のパターンを用意する予定です。
セガサターン版
バーチャコールS
＊10月29日発売予定＊
●美少女恋愛シミュレーション
●初回限定版（「よびかけ君」同梱）2枚組 6,800円（税別） ●通常版1枚組 6,300円（税別）
©フェアリーテール／エフアンドシー／キッド 1998
予約キャンペーン申込用紙
住所：〒
お名前
TEL
年齢： 才 性別： 男・女 職業：
※予約してお店の人に店名印を押してもらってください。
バーチャコールS
※販売店様へお願い。こちらへ予約印を押してください。
＊予約特典＊ 今すぐ予約しよう!
バーチャコールS
特製ミニダイアリー★プレゼント
締切：1998年11月14日(土) 当日消印有効
◆応募方法
①左記の申込用紙に、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入してください。
②お近くのショップで予約確認の店名印を押してもらってください。
③ゲームパッケージに封入されているアンケートハガキに貼ってご応募ください。
応募してくださった方全員に「特製ミニダイアリー」をお送りします。
●申込用紙は、コピーでもかまいません。店名印を押してもらうのを忘れないでね。
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com

ボリュームの誌面をチェック!!

2号完成しました

最新速報

ポケットモンスターピカチュウをチェック

オドロキの最新画面（ピカチュウのごきげんなど）9つを徹底紹介！

完璧攻略

ポケモンスタジアム必勝テクニック

読みながら『ポケスタ』のバトル必勝法が身につく！　番組解説でおなじみのトランセル種市が「なみのりピカチュウ」のゲット方法を伝授！

ポケモン情報

64マリオスタジアム番組ガイド

「ポケモン」いっぱいの番組を徹底取材。カードにグッズ、プレゼントと見逃せない情報満載

お役立ちデータ集

ポケモンスタジアム完全対応「わざ」データ収録

『ポケモンスタジアム』に登場する全「わざ」165をグラフィック＆詳細データ付きで掲載

絶賛発売中!!

ぎっしり詰まったポケモン&Nintendo情報が読めるのはTimがお送りするNintendoスタジアムだけ！

©1998Nintendo ©1995，1996，1998Nintendo／Creatuers inc. ／GAME FREAK inc.

※お問い合わせは(株)徳間書店／インターメディア・カンパニー 販売部　03−5569−6216まで

サターン関連の最新情報満載！ ニュース ウェーブ

News Wave

サターンユーザーのためにゲーム関連の最新情報をいち早くお届けするコーナー。ゲーム・オブ・ザ・イヤーの結果発表からせがたのパソコンソフトまで、気になるニュースがてんこもりだ。

AWARD あなたの選んだソフトは入ってる？ 第3回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー決定！

本誌でも告知していた、第3回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤーの結果が発表された。この賞はユーザーの声をゲームの世界に反映させることを目的に、ゲーム専門雑誌15誌連合で企画されたもの。選考される賞はグランプリ、準グランプリに特別賞のビジュアル、サウンド、フレッシュ（新しいユニークな試みを行っている作品）を加えた5つ。各賞はすべて読者の投票により決定され、今回は1万人以上にもおよぶアツイ投票が集まったのだ。

その選考結果は下表のとおり。気になるサターンソフトに関しては『グランディア』、『スーパーロボット大戦F』、『リアルサウンド～風のリグレット～』などの健闘が目立った。

※ノミネート作品は、1997年4月1日から1998年3月31日までに発売された、家庭用ゲーム機向けのソフトを対象にしている。

メーカーからのコメント

受賞されたカプコン、ゲームアーツ、ワープの3社にコメントをいただいた。

●「PS『バイオハザード2』がグランプリをいただき、本当にありがとうございました。これも『バイオ』ワールドにはまってくださった皆様のおかげです。これからも『バイオ』をよろしくお願いします…え？ サターン版？…が、がんばりま～す…（汗）
（カプコン・パブリシティチーム／芥川貴子）

●「そうそうたるノミネート作品の中から『グランディア』に投票いただきました多くの皆さまに感謝いたします。これを励みに、心に残るゲームを作り続けていきますので、今後ともご声援よろしくお願い申し上げます」
（ゲームアーツ・広報／海発建子）

●「とても嬉しいです。本当に嬉しい。全ての優しい、言葉、行為、ものや評価は僕を救ってくれます。だから嬉しいです。今は苦しいから。とにかく、ずーっと永い間、評価される作品となって欲しいと願っています。ありがとう。みなさん」（ワープ／飯野賢治）

↑『グランディア』は3位入賞

→こちらも大人気だった『スパロボF』

グランプリ		
1位	バイオハザード2（PS）	カプコン
2位	グランツーリスモ（PS）	SCE
3位	グランディア（SS）	ゲームアーツ
4位	鉄拳3（PS）	ナムコ
5位	スーパーロボット大戦F（SS）	バンプレスト
6位	FINAL FANTASYⅦ INTERNATIONAL（PS）	スクウェア
7位	ゼノギアス（PS）	スクウェア
8位	ファイナルファンタジータクティクス（PS）	スクウェア
9位	テイルズ オブ デスティニー（PS）	ナムコ
10位	パラサイト・イヴ（PS）	スクウェア
11位	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（SS）	エルフ
12位	デビルサマナー ソウルハッカーズ（SS）	アトラス
13位	下級生（SS）	エルフ
14位	みんなのGOLF（PS）	SCE
15位	スターフォックス64（N64）	任天堂
16位	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2（SS）	セガ
17位	サガ フロンティア（PS）	スクウェア
18位	ダービースタリオン（PS）	アスキー
19位	実況パワフルプロ野球5（N64）	コナミ
20位	電車でGO！（PS）	タイトー

ビジュアル賞		
1位	パラサイト・イヴ（PS）	スクウェア
2位	グランツーリスモ（PS）	SCE
3位	バイオハザード2（PS）	カプコン
4位	FINAL FANTASYⅦ INTERNATIONAL（PS）	スクウェア
5位	グランディア（SS）	ゲームアーツ

サウンド賞		
1位	リアルサウンド～風のリグレット～（SS）	ワープ
2位	グランディア（SS）	ゲームアーツ
3位	バイオハザード2（PS）	カプコン
4位	ゼノギアス（PS）	スクウェア
5位	FINAL FANTASYⅦ INTERNATIONAL（PS）	スクウェア

フレッシュ賞		
1位	電車でGO！（PS）	タイトー
2位	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～（PS）	ガスト
3位	モンスターファーム（PS）	テクモ
4位	リアルサウンド～風のリグレット～（SS）	ワープ
5位	立体忍者活劇 天誅（PS）	SME

＊SSはサターン、PSはプレイステーション、N64はNINTENDO64を表しています。また、SCEはソニー・コンピュータエンタテインメント、SMEはソニー・ミュージックエンタテインメントの略です。

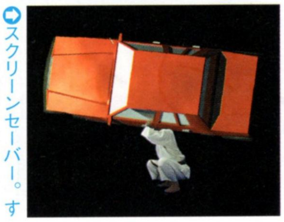
PC GAME あの熱血漢がパソコンソフトに進出！ せがたのすべてがわかる「せがた三四郎超人伝説」

サターンソフトに続き、せがた三四郎のパソコンソフトが発売される。内容はまさにせがたのすべてを網羅したデータベース。せがたの半生を紹介した「三四郎半生紀」や、せがたの秘密がわかる「三四郎解体新書」、せがたの言いそうな小言、愚痴、格言などが聴ける「三四郎格言集」などユーモアと熱血に富んだものばかり。もちろんせがたのこれまでのCMもじっくり鑑賞できる。そのほか、スクリーンセーバーやボイスデータなども充実。ミニゲームもいくつか収録されている。しかもこのソフト、せがたファンの有名クリエイターが多数参加しているのだ。ますます期待大だ。

◆10月発売予定 ◆発売元：セガ
◆価格：5800円（税別）
◆Win＆Mac両対応
◆問い合わせ先／047-380-6441
（PCユーザーサポートセンター）

→これであなたもせがたの生き証人

→メインメニュー。盛りだくさんの内容だ


→スクリーンセーバー。すさまじき熱血かな

©GAME ARTS／イラスト：草彅琢仁／世界設定デザイン：小林治／CG：㈱リンクス・葦プロ・GAINAX／Project Eva.／テレビ東京／NAS・サンライズ／東急エージェンシー／テレビ東京・創通エージェンシー／サンライズ・ダイナミック企画・東映・BANDAI／VICTOR／GAINAX・BANPRESTO・SEGA／せがた三四郎後援会

EVENT 最新アーケードゲームがいち早く遊べる 第36回アミューズメントマシンショー開催！

恒例のアミューズメントマシンショーが9月19日（土）、20日（日）の2日間、東京ビッグサイトにて開催される。今回で36回目を数えるこのイベントは、ゲームメーカーを中心に75社が出展。ビデオゲームやプライズマシンなど、展示されるゲームは2000点にも及び、いずれも無料で体験できるのだ。また、今回から出展各社のブースにてグッズ販売も行われることになり、イベント限定グッズなどもお目見えする予定。そのほか業務用のセル画やポスターなどのチャリティーオークションや、スタンプラリーといったイベントも用意されている。最新ゲームにいち早く触れるいい機会だ。

今回は招待券を20組40名にプレゼント。希望者はP159の応募のきまりを参照の上「AMショー招待券係」まで。この応募に限り、締め切りは9月4日。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

◆http://www.jamma.or.jp/am-show

◆問い合わせ先03-5467-8920（第36回アミューズメントマシンショー事務局）

日時：9月19日（土）～20日（日）
時間：9時～17時（入場は16時まで）
会場：東京ビッグサイト
入場料：
・大人（高校生以上）当日券－1500円 前売券－1000円
・女性、小・中学生 当日券－1000円 前売券－500円
＊前売券はチケットぴあ、チケットセゾンなど各種プレイガイドにて好評発売中

TV もうすぐ瑞穂ちゃんに会えるよ♥ OVA「エルフ下級生」テレビ放送開始！

⇧ゲームと一味違った「下級生」だ

ピンクパイナップルから発売され人気を博しているOVA「エルフ版下級生」。最終巻にあたる第4巻（一般用が発売中。15禁用は9月25日発売。定価は税別で6800円）が話題を呼んでいるが、その人気OVAシリーズが9月からテレビ放送される。内容に関してはテレビ放送向けに編集を加えたものになるとのこと。放送局、放送時間については右表のとおり。ただし特番などの都合により放送時間が変更になる場合もあるぞ。9月はお茶の間で『下級生』ワールドを満喫しよう。

放送局	放送日	放送時間
千葉テレビ（CTC）	9月3日（木）	24：30～25：00
サンテレビ（SUN）	9月3日（木）	24：35～25：05
テレビ北海道（TVh）	9月3日（木）	25：30～26：00
テレビ埼玉（TVS）	9月6日（日）	24：00～24：30
TXN九州（TVQ）	9月7日（月）	25：40～26：10
テレビ神奈川（TVK）	9月8日（火）	24：40～25：10
KBS京都（KBS）	9月8日（火）	24：00～24：30
静岡放送（SBS）	9月8日（火）	25：30～26：00
新潟放送（BSN）	9月10日（木）	25：25～25：55
テレビ愛知（TVA）	9月10日（木）	26：10～26：40
広島ホームテレビ（HOME）	9月26日（土）	25：40～26：10

●ニュースのさざなみ●8月30日（日）、秋葉原・メッセサンオー本店において『お嬢様を狙え!!』（発売元／クリスタルビジョン）に波野麻里菜役で出演した、ビデオ女優・夕樹舞子さんのサイン会が行われる。時間は14時から16時まで。深夜のテレビ番組などでも活躍する彼女に会える！

GAME ドリームキャストへの接続も可能 SNK「ネオジオポケット」の性能が徐々に判明！

10月下旬に6800円（予価）にて発売予定のSNKの携帯ゲーム「ネオジオポケット」。縦74mm×横122mm×厚さ24mmのサイズはまさにコンパクト。16ビットCPUが採用されており、モノクロ8階調の液晶画面を搭載。ボディカラーも数種類ある。さらに、無線通信ユニットの発売も予定。これにより離れた相手との対戦もできる。

そして目玉はドリームキャストと接続可能なこと。詳細に関しては一切未定だが、専用アダプター（別売予定）で接続することで、相互の連携が可能になるのだ。

⇧⇩ネオジオポケットのボディとメニュー画面。開発中のため写真や仕様は変更する場合がある

NEOGEO POCKET のスペック一覧

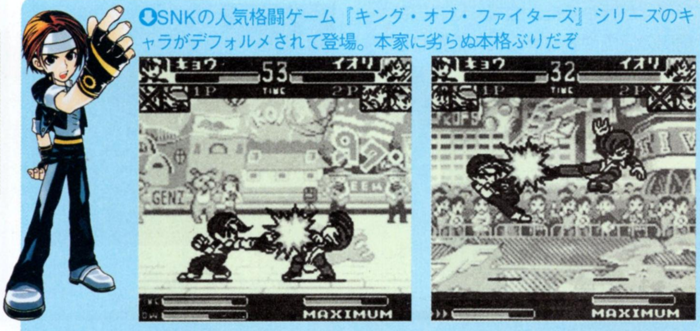
●**CPU**：16ビット ●16メガ連続アクセス可能 ●**内蔵RAM**：16Kバイト
●**液晶**：160ドット×152ドット（モノクロ8階調）
●**画面処理表示能力**：スクロール機能（表示優先反転、ウィンド、キャラクタ反転）
スプライト機能（ポジション補正、キャラクタチェーン反転、キャラクタ反転、スクロール面との表示優先設定）
●**連続動作時間**：約20時間（アルカリ乾電池使用）
●**データセーブ方法**：リチウム電池内蔵によるメモリバックアップ
●**そのほかの機能**：世界時計、カレンダー、星占い、アラーム
●**本体寸法**：122mm（W）×74mm（H）×24mm（D）
●**本体重量**：約130g（電池を含む場合約160g）
●**外部端子**：有線通信ケーブル用5ピンコネクター、ACアダプター、ステレオヘッドホン

10月下旬に同時発売されるソフトは8本

気になるソフトのラインナップは、右の表にある8本。いずれもハードとの同時発売が予定されている。ただし、価格やメーカーなどについては現段階では未発表。ここではその中からネオジオポケット期待の2作品の画面写真を紹介する。

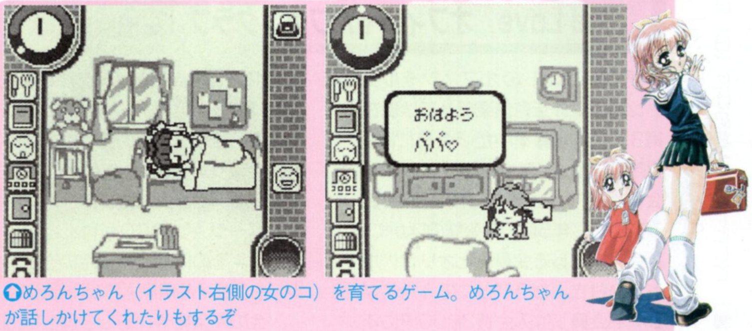
ネオジオポケットタイトル一覧	
キング・オブ・ファイターズ R-1	格闘アクション
めろんちゃんの成長日記	シミュレーション
ネオジオカップ'98	スポーツ
ベースボールスターズ	スポーツ
ポケットテニス（仮称）	スポーツ
パズルコース（仮称）	パズル
将棋の達人	テーブル
どこでも麻雀	テーブル

⇩SNKの人気格闘ゲーム『キング・オブ・ファイターズ』シリーズのキャラがデフォルメされて登場。本家に劣らぬ本格ぶりだぞ



キング・オブ・ファイターズ R-1

めろんちゃんの成長日記



⇧めろんちゃん（イラスト右側の女のコ）を育てるゲーム。めろんちゃんが話しかけてくれたりもするぞ

©エルフ／ピンクパイナップル・SNK

●ニュースのさざなみ●8月29日（土）の11時から、新宿西口本店ヨドバシカメラ2F・TVゲーム売場にて、『慟哭　そして…』をはじめ『探偵　神宮寺三郎』、『マジカルドロップ』など、データイーストの誇る人気ソフトのグッズ売り場が設けられることになった。これはキャラクターショーなどで販売され、ファンからの要望が強かったためだ。8月30日（日）には記念イベントとして、『慟哭』のヒロインである笹本梨代も登場。また、グッズがインターネットで通販されることも決定された。http://www.dataeast-corp.co.jp

REPORT

観客と一緒になって盛り上がった「サクラ大戦歌謡ショウ」レポート

去る8月11～16日、去年に引き続き2回目の「サクラ大戦歌謡ショウ」が厚生年金会館でおこなわれた。「歌謡全集」でおなじみの歌のほか、OVAで使われた「お祭りダンス」、今回のテーマ曲でありドラマCDとしても発売されている「つばさ」、書き下ろしの「ダンディー」（園岡新太郎氏）が、オーケストラの音とともに観客を魅了してやまなかった。ちなみに大神役の陶山章央氏は休憩中に「甲板フラフラ」を歌った（気づいたかな？）

お芝居は、ギャングとの激しいアクションあり、人情話あり、カンナやすみれのギャグありと、観客を飽きさせぬ展開。花組メンバーのほか初登場の織姫＆レニも持ち味を発揮していた。また、なんとこの期間中にサターン新作ソフト『サクラ大戦帝撃グラフ』が発表されたのだ。

⬅会場内には「サクラ2プリクラ」が設置された

⬆フィナーレでは、宝塚風の衣装に身を包んで「夢のつづき」を歌った

REPORT

品切れ続出！　ほしいものは手に入ったかな？ 3万5千人が来場した東京キャラクターショー

8月2日、3日に渡って開催された東京キャラクターショー。グッズ販売を中心とするこのイベントには東西のキャラクタが集結。入場者は3万5千人以上を記録した。ゲームメーカーもセガや角川書店、データイーストなどが出展。せがた三四郎や『スレイヤーズ』グッズなどが人気を集めていた。特にイベント限定グッズは売り切れが続出。声優を招いてのトークショウなども行われ、ファンも大満足だった。

⬅抽選でせがたの柔道着がプレゼントされたのだ

⬅角川書店の広報、西山さん（中央）も登場

⬆1体35万円（！）の等身大フィギュア。問い合わせ先は058-267-1708

⬅データイーストのお姉さんたちと。きわどいコスチュームだ

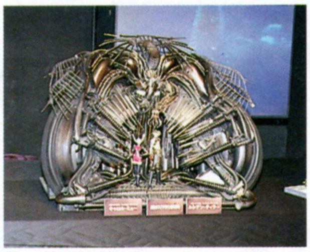
REPORT

ホンモノの原画や造形物に大満足！『バッケンローダー』が楽しめたサターンフェスタ

夏真っ盛りに行われた「サターンフェスタ」、8月の対象ソフトは『バッケンローダー』。今回はいつもと趣向を変えて「バッケンローダーの世界展」が行われた。会場には村田蓮爾氏の原画や竹谷隆之氏の造形物などが展示され、本物の迫力に来場者は感心していたのだ。

9月のサターンフェスタは20日。対象ソフトは『シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮』だ。

⬅村田氏の原画。まさに美麗の一言



⬆こちらはゲーム中でも使われていた竹谷氏の造形物。大迫力！

REPORT

『慟哭 そして…』グッズも完売！ 大盛況のうちに幕を閉じたデータイースト展

『慟哭 そして…ファイナルエディション』の発売を記念して8月6日から16日まで秋葉原・メッセサンオー本店2階で開催されていたデータイースト展。横田守氏の原画展に限定グッズの販売などもあった。原画展は終わってしまったが、グッズはメッセサンオーにて好評発売中だ。今回は『慟哭 そして…ファイナルエディション』のソフトに限定ホログラムシールをセットにして3名にプレゼント。希望者はP159の応募のきまりを参照して「慟哭」係へ。

⬅原画集は小社より好評発売中です

TOPIC

うわさの女子高生たちがもっと身近に!? 『Find Love』オフィシャルファンクラブ「空色倶楽部」

『Find Love』のオフィシャルファンクラブ「空色倶楽部」では現在第3次会員を募集中だ。会員には2種類のタイプがあり、「スタンダード会員」は入会費500円に年会費1100円。年5回の会報誌のほかに、入会特典として会員証とオリジナルトレカ付き。もうひとつの「ハイグレード会員」は入会費3000円に年会費4000円。入会特典としては会員証（プラチナカード）とトレカに加えて、オリジナルのテレホンカード、会報ファイル、登場キャラ3人のデビュー曲が入ったプライベートデモバージョンのCDが付くという豪華版。そのほか会員限定の通販グッズもたくさん用意されているのだ。

入会の希望者や、もっと詳しい内容を知りたいという人は以下の問い合わせ先まで。

〒141-0022
東京都品川区東五反田2-2-15
富久屋ニッカ共同ビル7F
FindLoveオフィシャルファンクラブ空色倶楽部事務局
TEL／03-5447-6251

⬅こちらはハイグレード会員の特典CD。人気娘3人のシングル曲が収録されている

⬅会報誌「空色倶楽部」。女の子の情報満載だ

CD&VIDEO GUIDE

ゲーム関連を中心とした音楽や映像の新作を紹介。大好きなゲームに違った方向からアプローチしてみるのもいいかも。

サクラ大戦～桜華絢爛～光録音館

CD
- ●9月18日発売予定
- ●価格：3150円（税込）
- ●発売元：マーベラス エンターテイメント
- ●販売元：ポニーキャニオン

帝国歌劇団花組の結成秘話を描き人気を博した全4巻によるOVA「サクラ大戦～桜華絢爛～」（発売／バンダイビジュアル）。そのオリジナルサウンドトラックが発売される。真宮寺さくらや大神一郎などのボーカル曲を含む全53曲を収録。ゲームを離れてもますます元気な『サクラ大戦』の田中公平ワールドに触れてみては？

ラングリッサーV ジ エンド オブ レジェンド ドラマアルバム

CD
- ●9月18日発売予定
- ●価格：2548円（税込）
- ●発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント
- ●販売元：ポニーキャニオン

『ラングリッサー』シリーズもとうとう完結。ドラマアルバムにあたる本編は、完全オリジナルシナリオ。緑川光、川上とも子、皆口裕子といったおなじみの出演陣はもとより、井上喜久子、氷上恭子といった人気声優さんもゲスト出演。ゲームとはちょっと趣向の変わったコメディタッチのドラマを生き生きと演じている。「楽しんで演じることができました（緑川光）」、「本編と違って濃いキャラになってしまったけど楽しかったです（川上とも子）」とのこと。さらに、緑川光、川上とも子のオリジナルボーカル曲も収録されたお徳盤なのだ。

⇦聴きどころは何といっても井上さん歌うところの「ドラえもんのうた」。スタジオは大爆笑だったとか

Hero／朝日奈夕子

CD
- ●9月4日発売予定
- ●定価：3059円（税込）
- ●発売元：コナミ
- ●販売元：キングレコード

『ときめきメモリアル』の人気者、朝日奈さんの1stアルバム。「Go！Go！パラメータ～Yuko～」など全11曲を収録。

ANTITHESES ／MAKOTO KURIYA

CD
- ●発売中
- ●定価：2854円（税込）
- ●発売元：キングレコード

ピアニストとしても有名なクリヤ・マコト氏が「ルパン三世」などのアニメ音楽をジャズアレンジ。こだわりの選曲は必聴！

水木一郎・影山ヒロノブ・鈴木真仁の ラジオ・スーパーロボット魂vol.1 ～恐怖！ 真仁改造計画の巻～

CD
- ●発売中
- ●定価：2548円（税込）
- ●発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント
- ●販売元：ポニーキャニオン

好評オンエア中のラジオ番組がアルバムになった。ラジオの熱狂をそのまま再現。

だいなみっくぷれぜんと

希望者は下の応募のきまりを参照の上、今号のNEWS WAVEのコーナーで最も興味深かった記事名を添えて「D・P」係まで送ってください。

①光る！ せがた三四郎バッチ&クオ・カード

5名

提供／セガ

先日の「秋葉原SEGASATURN CoolCarnival」で配布されたバッヂとクオ・カードを5名に。

②『アストラスーパースターズ』ポスター

5名

提供／サン電子

初心者にも楽しめるようにと作られた、ユニークなキャラによる空中バトルが楽しい2D格闘アクションのポスターを5名にプレゼント。

③「プリンセスメーカーワークス」

3名

提供／ナインライブス

大人気『プリメ』シリーズのイラストなどを収録したハイブリッド仕様のCD-ROM画集を3名に差しあげます。

④東京ゲームショウ'98秋ペア入場券

5名

10月10日（土）、11日（日）に幕張メッセで開催予定のTGSの入場券を20組に。

提供／東京ゲームショウ事務局

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名（ふりがなも）、年齢、電話番号、賞品に番号がある場合はほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、右記のあて先まで。それぞれのプレゼントの係を明記するのをお忘れなく。締め切りは9月10日必着。当選者は№20にて発表します。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、このページの賞品に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

〒136-0082
東京都江東区新木場1-6-26
TIMサターンFAN編集部
「9月11日号○○○○」係

SATURN SOFT Navigator サターンソフトナビゲーター

現在進行中のソフト情報から発売スケジュールまでを掲載

発売時期が近づいてきたタイトルや、前人気の高いソフトの近況、さらには発売スケジュールに至るまで、サターンソフトのすべてをナビゲートしちゃうのが、このコーナーだ！

魔界村三部作集結 カプコン ジェネレーション ～第2集 魔界と騎士～

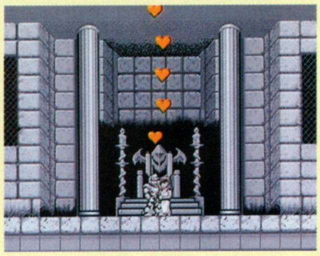
●発売日：9月23日
●価格（税別）：5800円
●発売元：カプコン
●開発元：カプコン
●開発状況：95%（8月21日現在）

カプコン過去の名作第2集は、『魔界村』シリーズ3作を収録。どの作品も難易度が高いが、かなりの中毒性があるアクションだ。プレイヤーは騎士アーサーとなり、大魔王に連れ去られたプリンセスプリンプリンを救うことが目的。ゾンビなど魔界の奇怪なキャラクタが敵として登場し、いずれも巧妙な動きで攻撃してくるぞ。

⇧設定資料集、企画書などを収録した「コレクションモード」

大魔界村 ～魔法が使えるようになった～

'88年に業務用で登場、翌年にはメガドライブにも移植されている。グラフィックは前作よりも格段に美しくなった。武器は剣、サイコキャノンなどが加わって全7種類になり、上下撃ちが可能。また、金のヨロイを身につけることにより、それぞれの武器に対応した魔法攻撃が出るようになった。



⇧メガドラ版にはなかったOP

⇧4面ボスのオーム。右端が安全地帯だ

魔界村 ～騎士アーサー最初の戦い～

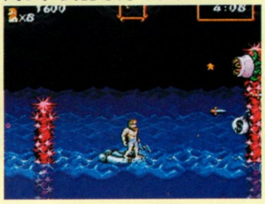
'85年に業務用で登場、翌年にはファミコンにも移植されている。武器はヤリ、ナイフなど5種類あるが、3面以降に登場する十字架がないと最終面に進めない。ヨロイは、1回ダメージを受けるとはがれてパンツ姿になり、このときにもう1回ダメージを受けると1ミスになる。ツボを持つ敵を倒すことにより、新しい武器や得点アイテムを得ることができるぞ。

⇧ネギを落としてくるウッディピッグ

⇧1面ボスのサイクロプス

超魔界村 ～2段ジャンプが特徴～

'91年にスーパーファミコンオリジナル作品として登場。半透明と回転を駆使したグラフィックが特徴だ。前作にあった上下撃ち攻撃がなくなり、2段ジャンプが新たに使えるようになったが、難易度は相変わらず高い。武器はカマ、クロスソードなど全8種類あり、青銅のヨロイを取るとサイコキャノン以外はパワーアップ。また、前作同様黄金のヨロイだと魔法が使える。



⇧2面は海。いかだを乗り継いでいく

⇧ようやく中盤。まだ先は長い

麻雀とアドベンチャーと！ アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版 ～発売5周年㊢パッケージ～

●発売日：11月
●価格（税別）：7800円（3枚組）
●発売元：ジャレコ
●開発元：ジャレコ
●開発状況：50%（8月21日現在）

サターンで発売された2本の麻雀シリーズのアレンジ版に、新作シナリオの『スーチーパイアドベンチャー』が加えられた3枚組の特別パックが登場。

『ドキドキ♡ナイトメア』のゲームシステムを踏襲しつつも、まったく異なるストーリーが楽しめるのがDISC3。今度の主役はスーチーパイこと御崎恭子。舞台は前作と同じ神用賀で、学校の怪談がストーリーのテーマとなるのだ。ただし、そこは『スーチーパイ』のこと。ニギヤカなお話が展開されるぞ。また、おなじみ「ミユリの部屋」も健在。コスプレ姿のミユリちゃんに心をときめかすファンも多いのでは？　しかも本作では、リリムのコスチュームも追加された。そのほか、フリー対戦では意外なキャラが登場したりとお楽しみが満載なのだ。

⇧⇩どこかおどろおどろしい学校が舞台

⇧前作でみんなを苦しめたリリムにコスプレ

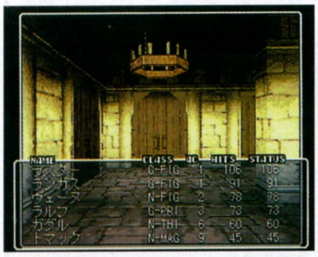
©CAPCOM・JALECO

3つの『WIZ』がここに
ウィザードリィ リルガミン サーガ

●発売日：11月26日
●価格（税別）：5800円
●発売元：ローカス
●開発元：ソリトンソフトウェア
●開発状況：70%（8月21日現在）

'81年にアメリカでパソコン版が発売されるや驚異的な売上げを記録し、今なお最新作が心待ちにされる『ウィザードリィ』シリーズ。その3DダンジョンRPGの先駆けとも言える、第1作目の『Proving Ground of the Mad Overlord』、そして2作目にあたる『Knight of Diamonds』、3作目の『Legacy of Lylgamyn』の3作が1枚のCDに収録された。

しかも今回は、モンスター原画に末弥純氏、音楽に羽田健太郎氏という、ファミコン版でもおなじみのスタッフを起用するというこだわりぶりなのだ。



自分で作ったキャラで最大6人までのパーティを組んで、3Dダンジョンを探索する。当時としてはエポックメイキングなゲームだった

名作3Dダンジョンがここによみがえる

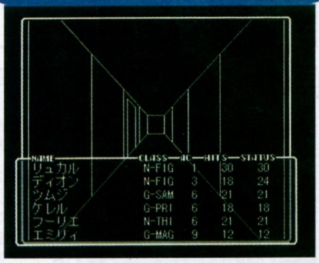
移植にあたっては、オートマップの追加やヘルプ機能の充実など、初心者にも簡単に操作ができるようになっている。もちろん古いファンのために、当時のグラフィックと難易度をそのまま再現したモードも用意されているぞ。

また、サターン版のオリジナル要素として新しいダンジョンが追加されることになった。そのほか、先に発売されたプレイステーション版にはなかった、戦闘終了時のオートセーブ機能が採用されているのも特徴だこれによって、より緊迫した戦闘が味わえる。

末弥純氏によるモンスターがシブイ

敵に合わせた戦略が必要になったものだ

パソコン版と同じ画面



当時のパソコンそのままの線画で遊ぶこともできる

水のバクダンをくらえ！
ミズバク大冒険

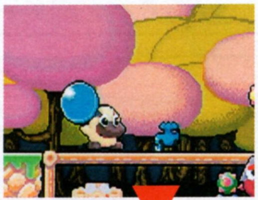
●発売日：10月22日
●価格（税別）：3800円
●発売元：ピング
●開発元：ピング
●開発状況：60%（8月21日現在）

タイトーから業務用としてリリースされ、人気を博したアクションを完全移植。主人公はカバの「ヒポポ」。邪魔する敵にミズバクダンをぶつけたり、ジャンプをして罠をかいくぐったりしながら、ゴールを目指すのだ。本作には全部で7つのラウンドがあり、ラウンドをクリアした後の選択によりコースが分岐していくのだ。

ラウンド1「ウッディレイク」。7つのラウンドにはそれぞれモチーフがあるのだ

ラウンド2「ウォーターランド」

ラウンド3「ジャイアントツリー」のボス。やっぱり手ごわい



アイテムである「ポンプ」を入手する

ミズバクダンがこんなに大きくなった！

アイテムでパワーア～ップ

3種類の花札が楽しめる
本格花札

●発売日：10月
●価格（税別）：5800円
●発売元：アルトロン
●開発元：アルトロン
●開発状況：80%（8月21日現在）

代表的な花札遊びである、こいこい、花合わせ、おいちょかぶの3種類が楽しめるソフト。フリー対戦では、リーチのかかっている出来役が表示されるなど、初心者にも楽しめる配慮がたくさん。ルール説明なども充実している。

自分の手札と場札を順番に合わせて役を作る。2人で対戦

山札がなくなるまで札合わせをし、高い得点を競う

3枚の札の合計数が9に近ければ勝ち

緊急発表 『サクラ』大戦の新作・12月に発売！

「サクラ大戦歌謡ショウ」の会場で広井王子氏から新しい『サクラ』のゲームが発表された。データベースとミニゲームから構成される『サクラ大戦 帝撃グラフ』だ。12月にレッドカンパニーから発売される。価格は未定だ。

まだまだ、判明していることは少ないが、データベースには極秘資料などが盛り込まれ、ミニゲームでは「帝撃軍人将棋」と、本編で中毒になるほどのファンを作った「こいこい大戦2」が楽しめるようになった。そのほか花組による特別公演「眠れる森の美女」も収録されているぞ。

©Sir-tech Software／Andrew Greenberg／Locus・TAITO・ALTRON

人気ソフトの最新情報をメーカーに直撃!!

SEGA SATURN / DREAM CAST

期待作 最新状況レポート

※情報は8月20日現在のものです。

SS 機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

●発売予定日：9月23日
●発売元：セガ

開発状況 ？%

モンスター仲間入りシステム発動
『ナデシコ』ファンのみんな、期待は高まっているかな？　「熱視線タイム」。う～ん、熱いシステムだね。でも、ジットリ系は避けたい。そうならないようにしっかり記事を読んでおこう。（CSプロモーション部／平野将典）

SS フレンズ～青春の輝き～

●発売予定日：今秋
●発売元：NECインターチャネル

開発状況 86%

高原はやっぱり初秋が似合う
この物語の舞台「星降里高原」はどこがモデルになっているのか。諸々の意見があり、論争に決着をつけるべく、原作の小蔦さんに伺ったところ「北軽井沢」という解答。とするとスワンレイクは塩沢湖がモチーフ？（広報／本明）

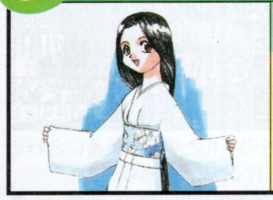
SS Pia♡キャロットへようこそ!!2

●発売予定日：10月1日
●発売元：NECインターチャネル

開発状況 100%

作品完成！　発売は10月1日だよ
前号の開発度85%から100%に大躍進した『Pia♡2』。最後の追い込みはスタッフ全員がうさぎ目状態で、ついニンジンをあげたくなったほど。カクテル・ソフト&スタックのみなさん本当におつかれさまでした。（広報／本明）

SS アイドル雀士スーチーパイ　めちゃ限定版～発売5周年㊙パッケージ～



●発売予定日：11月
●発売元：ジャレコ

開発状況 50%

対局する日を楽しみに待っててね♥
ゲームを買うとついてくる、イラスト集の内容もほぼ決まり、順調に開発作業を進めています。11月発売を目標にスタッフ一同超がんばっているので、期待に胸をふくらませて待っていてね♥（広報宣伝課／川上みゆき）

SS ルームメイトW～ふたり～

●発売予定日：今秋
●発売元：データム・ポリスター

開発状況 60%

女の子と暮らすってどんなカンジ？
料理上手なかおりが腕をふるってくれたり、高校生の優子が学校での出来事を話してくれたり、何かとにぎやかな女の子との暮らし。歯ブラシが増えたり花が飾られたりと様々な変化にも注目してネ！（広報／TOM²）

SS ファルコムクラシックスⅡ

●発売予定日：10月29日
●発売元：日本ビクター

開発状況 78%

もう一度、逢いたかった…
現在ゲーム本体部分はデバッグ中です。オープニングなどのムービーはほぼ完成しつつありまして、声優陣の収録も終了しました。皆、頑張っていますので、どうぞよろしくお願いしますね。（アミューズメント部／中村幸一郎）

DC SONIC ADVENTURE

●発売予定日：年末
●発売元：セガ

開発状況 ？%

未来基準がベールを脱いだ
いよいよ発表されたDreamcast第1弾。みんなが待ってたソニックが桁違いのスケールと迫力で登場した。壮大なストーリー、多彩なゲーム内容、そしてハイスピードの爽快感をお楽しみに!!!（CSプロモーション部／平野将典）

DC GODZILLA GENERATIONS

●発売予定日：1998年未定
●発売元：セガ

開発状況 ？%

SUPER X3 scramble!!
いよいよシステムを紹介。そして、新キャラも。ふっふっふっ、ミニラが銀座の街を練り歩き、Gフォースが迎え撃つ。これはもはやゲームの枠を超えた！　君が創る新作『ゴジラ』映画だ!!（CSプロモーション部／平野将典）

DC メルクリウスプリティ

●発売予定日：未定
●発売元：NECインターチャネル

開発状況 35%

タイトル間違えないでネ
①メリクリウスプリティ　②メルクリウスプリティ　③メルクルウスプリティ　さあ、正解は？　1つしかないからね。溜まった夏休みの宿題と一緒に考えよう!!
（広報／山崎）

DC 戦国TURB

●発売予定日：今冬
●発売元：NECホームエレクトロニクス

開発状況 49%

盲目的な想いは人をも殺す…
今日も昼下がり、奥様たちの砂場会議ではくま、うさぎ、そしてじのちゃんの話題が。一方、業界玄人ウケもよろしい『戦国TURB』の情報は、開発者自身のホームページでもご提供中につき。（ぷくぷく研究所／羊博士）

DC ペンペントライアイスロン

●発売予定日：11月20日
●発売元：ゼネラル・エンタテイメント

開発状況 40%

発売日まであと3ヵ月!?
『ペンペン』発表からはや1ヵ月。スタッフ一同お盆休み返上で日夜開発に励んでおります。あ、今日はこのコースがつながった！　今日は音が鳴った！　など、目に見えて進歩する我らが『ペンペン』、乞うご期待！（開発部／池尻）

DC Dの食卓2

●発売予定日：今冬
●発売元：ワープ

開発状況 39%

頑張ってます!!
記事がお休みでご心配の皆様、ご安心を。決してさぼっているわけではなく、社員一同総力をあげて開発に専念しているのです。新しい情報は…。もう少し待ってくださいね。ほよよ。
（企画営業部／たつざわ）

締め切り直前!!　飛び込み情報局

SNKから10月1日に『ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション』が発売される。これは『KOF』シリーズの3作（『95』、『96』、『97』）がパッケージングされたもの。しかも『95』専用のカートリッジまで付いて6800円（税別）というお得版だ。

©ジーベック／ナデシコ製作委員会／テレビ東京／SEGA・フェアリーテール／NECインターチャネル・カクテル・ソフト／NECインターチャネル・JALECO・DATAM POLYSTAR／NEST／ROOMMATE PROJECT・VICTOR COMPANY OF JAPAN／NIHON FALCOM・SEGA・SEGA／TOHO・NECインターチャネル／LONGSHOT／スタック／HEADROOM　イラスト：中村博文・NEC Home Electronics／qnep／MASAO MASUTANI＆YOKO KUROYANAGI・GE・WARP

コレさえあれば発売日は一目瞭然

SEGA SATURN DREAM CAST 新作発売カレンダー

SEGA SATURN

●8月

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
27日	ブラックマトリクス	NECインターチャネル／6800円
	カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	カプコン／5800円
	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア スペシャルパッケージ版	ジャレコ／3800円
	魔法使いになる方法	テイジイエル（TGL）／6800円

●9月

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
3日	スレイヤーズろいやる2	角川書店／ESP／6800円
11日	SATURNFAN No. 18 10月2日号発売	
17日	シミュレーションRPGツクール	アスキー／5800円
	怒首領蜂（サターンコレクション）	アトラス／2800円
	幻想水滸伝	コナミ／3800円
	サンダーフォースV（サターンコレクション）	テクノソフト／2800円
	ファルコムクラシックス（サターンコレクション）	日本ビクター／2800円
23日	ソルヴァイス	アルトロン／未定
	カプコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	カプコン／5800円
	スチームハーツ	戯画／6800円
	The Legend of Heroes I & II 英雄伝説	GMF／5800円
	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	セガ／6800円
	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ／4800円
	デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ	バンダイ／5800円
	麻雀学園祭DX～前日にまつわる奮戦記～	メイク・ソフトウェア／5800円

●10月

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
1日	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	SNK／6800円
	Pia♡キャロットへようこそ!!2	NECインターチャネル／7200円
	初恋物語	徳間書店／インターメディア・カンパニー／5800円
	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	バンダイ／2800円
	バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	ビング／5800円
	桜通信 ReMaking Memories	メディアギャロップ／6800円
8日	コットン・ブーメラン	サクセス／4800円
15日	カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	カプコン／5800円
	SEGA AGES／アイラブミッキーマウス／ふしぎのお城大冒険 アイラブドナルドダック／グルジア王の秘宝	セガ／4800円
22日	STRIKERS 1945 II	彩京／5800円
	マジカルドロップIII とれたて増刊号!（サターンコレクション）	データイースト／2800円
	Steep Slope Sliders（サターンコレクション）	ビクターインタラクティブソフトウェア（パック イン ソフト）／2800円
	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～（サターンコレクション）	ヒューマン／2800円
	ミズバク大冒険	ビング／3800円
29日	バーチャコールS	キッド／6300円
	バーチャコールS初回限定版（呼びかけ君同梱）	キッド／6800円
	せがた三四郎 真剣遊戯	セガ／4800円
	ファルコムクラシックスII	日本ビクター／5800円
	ファルコムクラシックスII 限定プレミアム版	日本ビクター／6500円
下旬	本格花札	アルトロン／5800円
未定	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／未定
	ROX－ロックスー	アルトロン／5800円
	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER	カプコン／5800円
	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER 拡張RAMカートリッジ4MB同梱版	カプコン／7800円
	電車でGO!EX	タカラ／5800円

●11月以降

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
11月5日	Find Love2～Rhapsody～	ダイキ／未定
11月12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3	TEN研究所／5800円
11月26日	ウィザードリィ リルガミン サーガ	ソリトンソフトウェア／5800円
11月未定	カプコンジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	カプコン／5800円
	アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版～発売5周年㊙パッケージ～（仮称）	ジャレコ／7800円
	ファーランドサーガ 時の道標	テイジイエル（TGL）／未定
11月未定	ボールディランド	バンプレスト／6800円
12月未定	カプコンジェネレーション～第5集 格闘家たち～	カプコン／5800円
	サクラ大戦 帝撃グラフ	レッドカンパニー／未定

●発売日未定

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
今秋	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／7200円
	ワーズ・ワース	エルフ／未定
	ルームメイトW ～ふたり～	データム・ポリスター／6800円
	ミレニアムファイア	バンダイ／5800円
今冬	She'sn～シーズン～	キッド／6800円
	瑠璃色の雪	キッド／6800円
	6インチ まいだーりん	キッド／未定
	七つの秘館 戦慄の微笑	光栄／7800円
	e' tude prologue～揺れ動く心のかたち～	TAKUYO／未定
年内	音楽ツクールかなでーる2	アスキー／5800円
	エドワードランディ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント／4800円
	スタートリング・オデッセイI／ブルー・エボリューション	レイ／フォース／未定
来春	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	A.D.M／未定
	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）	A.D.M／未定
発売日未定	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	アルファ・オメガソフト／未定
	制服～ハイスクールカウントダウン～	アローマ（ユーメディア）／未定
	モンスターメーカー ホーリーダガー	NECインターチャネル／6800円
	Jリーグエキサイトステージ V1	エポック社／未定
	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／未定
	バイオハザード2	カプコン／未定
	無人島物語外伝～高持教授の大冒険～	KSS／未定
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ／未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	コナミ／未定
	激闘おったまがえる（仮称）	CSK総合研究所／未定
	Warrz ワーズ	ショウエイシステム／6800円
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	セガ／未定
	バーチャファイター3	セガ／未定
	アドヴァンスト V.G.2	テイジイエル（TGL）／5800円
	POLYGON BASIC for／SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	徳間書店／インターメディアカンパニー／未定
	POLYGON BASIC for SEGA／SATURN パソコン接続タイプ	徳間書店／インターメディアカンパニー／未定
	レクイエム（仮称）	日本アートメディア／未定
	SUPER 301 SQ（仮称）	日本物産／未定
	USドラッグチャンプ（仮称）	日本物産／未定
	NOëL3	パイオニアLDC／未定
	モニカの城	パイオニアLDC／6800円
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	ビング／5800円
	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ビング／5800円
	インデペンデンスデイ	フォックスインタラクティブ／未定
	パチンコファイター（仮称）	プレ・ステージ／未定
	ピラミッドの謎～アンク～	レイ／未定
	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース／未定
	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	レイ・フォース／未定
	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	ワープ／5800円

DREAMCAST

●11月以降

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
11月20日	セヴンスクロス	NECホームエレクトロニクス／未定
	ドリームキャスト［ハード］	セガ／未定
	ペンペントライアイスロン	ゼネラル・エンタテイメント／未定
99年2月予定	北へ。White Illumination	ハドソン／未定

●発売日未定

発売予定日	ソフト名	メーカー名／予定価格(税別)
今冬	戦国TURB	NECホームエレクトロニクス／未定
	Dの食卓2	ワープ／未定
年末	SONIC ADVENTURE	セガ／未定
年内	GODZILLA GENERATIONS	セガ／未定
来春	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン／未定
発売日未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル／未定
	モンスターブリード	NECインターチャネル／未定

注：ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは今号で初登場したもの、青字で書かれているものは、発売日もしくはタイトル名に変更があったものです。

SATURN FAN

次号No. 18は

9月11日(金)発売予定

NOW MAKING

高密度やりこみ攻略『ブラックマトリクス』&『シャイニング・フォースIII　シナリオ3』、新作特報『サクラ大戦帝撃グラフ』『NOëL 3』etc. ドリームキャストは『ソニックアドベンチャー』はもちろん、新作続々の予感!!

ご質問・お問い合わせ

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から6時までの間、下の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

●ウルテクに関するご質問は ☎022-213-7555
●それ以外の記事に関するご質問は ☎03-5569-6244
●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-5569-6215

本誌スペック表の見方

❶発売日：発売日（発売前のソフトは現時点での発売予定日）。❷発売元：原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。❸開発元：開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は未発表と表記。❹価格（税別）：メーカー側の希望する税別販売価格（発売前のソフトは現時点での予定価格）。❺ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。❻対象年齢：メーカーが指定する推奨または制限年齢。❼CD枚数：CD-ROMの枚数。❽複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。❾対応周辺機器等：対応している周辺機器等を表記。❿バックアップメモリー（ビジュアルメモリ）：バックアップメモリー、またはビジュアルメモリへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数とセーブ内容を表記。⓫コンティニュー等：アクションゲーム等におけるコンティニューやパスワード機能の有無を表記。⓬現在の開発状況：ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売日	❶11月
発売元	❷セガ
開発元	❸キャメロット
価格（税別）	❹6800円
ジャンル	❺アクション
対象年齢	❻全年齢
CD枚数	❼2枚
複数プレイ	❽6人交代
対応周辺機器等	❾マルチターミナル6、シャトルマウス
バックアップメモリー	❿100・プレイデータ
コンティニュー等	⓫パスワード
現在の開発状況	⓬90%（7月30日現在）

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー　●発行人／山森尚　●編集人／相沢浩仁　●編集長／高島寿洋　●副編集長／加藤政樹　●編集委員／村田憲生　〈編集〉●スタッフ／（東京）荒田茂樹・伊藤博充・大石美智子・奥村景子・児玉守・田村雅・寺崎宏之・西村俊行・山口康弘　（仙台）中鉢ゆき子　●アシスタント／（東京）青木智彦・牛山雅彦・大村和義・片井美樹雄・田中雅邦・古屋陽一・松本亮・平岡祐輔　（仙台）井手友希・刈谷幸治・久我貴子・櫻中留美子・千葉和之　〈情報企画部〉●マネージャー／福成雅英　●スタッフ／佐藤大作・篠崎昌三・豊田恵　●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・千葉友浩　〈販売部〉●マネージャー／遠藤剛　●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ　〈広告部〉●マネージャー／本間彰　●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・駒形友美・長倉明・羽迫新一　〈企画室〉●マネージャー／金山泰久　〈NCC〉●マネージャー／島宮美幸　●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美　●スタッフ／工藤一樹　●アシスタント／五十嵐沙織・岩田麻記子・佐々木真也・森田智子・山内恵美　（仙台）鈴木享子　〈DTP〉●スタッフ／（東京）小出貴美子・土本麗子（仙台）中村正吾　●アシスタント／（東京）飯野喜敬・五十嵐恭子・石動太一・西原孝治・野手泰宏・三橋裕二・渡辺春奈　（仙台）大久寿之・佐藤祥子・高瀬美恵子・村上和歌子　〈デザイン〉●AD／鈴木俊明（マッシュアイランド）　●スタッフ／（仙台）今村奈緒美・梅内幸子　●アシスタント（仙台）佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／大野哲次・澤田大・藤田芳典　●デザイン協力／荻原デザイン事務所・川田博・有限会社デザイラ・有限会社フリーウェイ・リーフ　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・栗崎雅彦・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・株式会社ワードポップ　●印刷／凸版印刷株式会社
©TOKUMASHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998　※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。さらに著作権も制作者および制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきました。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「・」で区分しています。

ドリームキャスト、カウントダウン!!

⇧埼玉県／日下みのり

⇧神奈川県／あーやん

⇧栃木県／風城純

このページに掲載するイラスト・カットを大募集中!!　テーマは問いません。P159のあて先で「予告」係まで。たくさんのご応募お待ちしてます。

AD(広告)INDEX

NECインターチャネル
〔ブラックマトリクス〕……表④
〔フレンズ～青春の輝き～〕……表④
角川書店
〔スレイヤーズろいやる2〕……165
キッド
〔バーチャコールS〕……154
セガ・エンタープライゼス
〔プロ野球グレイテストナイン98 サマーアクション〕……表②
徳間書店／インターメディア・カンパニー
〔〈ムック〉Nintendoスタジアム2号〕…155
日本ビクター
〔ファルコムクラシックスII〕……表③
毎日コミュニケーションズ
〔海辺〈ビーチ〉でリーチ〕……4

GAME INDEX

〈セガサターン〉

アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版 ～発売5周年㊗パッケージ……160
アストラスーパースターズ……145
ウィザードリィ リルガミン サーガ……161
カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～……160
機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years……42
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書……32
コットン・ブーメラン……28
サクラ大戦 帝撃グラフ……161
She'sn～シーズン～……40
シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮…46
STRIKERS 1945 II……34
スレイヤーズろいやる2……126、143
DEEP FEAR……136
NOëL3……6
バッケンローダー……130
初恋物語……52
Pia♡キャロットへようこそ!!2……56
ファルコムクラシックスII……54
ブラックマトリクス……111
プロ野球 グレイテストナイン'98 サマーアクション…144
本格花札……161
MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER…22
魔導物語……144
ミズバク大冒険……161
モンスターメーカーホーリーダガー……14
ルナ2 エターナルブルー……138
ルパン三世～ピラミッドの賢者ー……144
ルームメイトW～ふたり～……50
瑠璃色の雪……38
レイディアントシルバーガン……134
6インチまいだーりん……36

〈ドリームキャスト〉

ELEMENTAL GIMMICK GEAR……84
北へ。White Illumination……90
GOZILLA GENERATIONS……94
セヴンスクロス……98
SONIC ADVENTURE……70

〈ビジュアルメモリ〉

あつめてゴジラ～怪獣大図鑑～……107

〈業務用〉

オーシャン ハンター……146
ジョジョの奇妙な冒険……149
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム…150

THE NEXT NOTICE & INFO.

出るぞ、2が!!

予約特典
携帯電話ストラップ（びこびこリナちゃん）
プレゼント!

セガサターン専用RPG
SEGA SATURN

スレイヤーズ ろいやる2

9月3日発売予定!!
価格6800円(税別)

角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
※価格はすべて税別です。都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。

©神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京・SOFTX・丸紅／『スレイヤーズ』製作委員会 ©1998 角川書店／ESP
イラスト：あらいずみるい

ESP ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Victor・JVC
"HIS MASTER'S VOICE"
ファルコムファンだけではなく、
全く新しいユーザーをもその虜にした
「ファルコムクラシックス」。
その第二弾「ファルコムクラシックスII」がついに登場。
今回収録されている作品は
「イースII」と「太陽の神殿～アステカII」。
特に「イースII」は前作収録作「イース」の続編であり、
物語はここで完結する。
はたして、冒険の旅の結末で
アナタを待っているものは…？
ファルコムクラシックスII
Falcom Classics II
1998
10・29
THU
発売
ファルコム史に
燦然と輝く名作2本を、
ワンパッケージに!!
太陽の神殿
イースII
前作収録作「イース」の続編。秀逸なシナリオと魅力的なキャラクターによって、多くのユーザーの注目を集めた。
太陽の神殿～アステカII
アイコンシステムを生かしつつ、美麗なCGで甦ったミステリアスアドベンチャーゲーム。
㊙情報
1
2つのバージョンで同時発売！
プレミアム限定版 ￥6,500（税別）
[CD-ROM+音楽CD]
●ゲーム中の音楽をすべて収録した音楽CD付！
●限定版オリジナルの画像ファイルを収録！※
●限定版オリジナルピクチャーレーベル！
通常版スペシャル版 ￥5,800（税別）
[CD-ROM]
●通常版オリジナルの画像ファイルを収録！※
●通常版オリジナルピクチャーレーベル！
※パソコンで見ることができるファイルです。サターンではご利用できません。
2
サターンの能力を
フルに活用したアレンジ!!
●グラフィックやBGMは、オリジナルのテイストをいかしつつ全て作り直している。
●「イースII」のオープニングとエンディングにムービーを、ゲーム中イベントシーンの会話に声優を起用。より感情移入したプレイが可能。
日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
マルチメディアソリューション事業部 〒113-0033 東京都文京区本郷3-14-7 ホームページ http://www.jvc-victor.co.jp/game/amuse.html
©1998 VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD. / ©199 NIHON FALCOM Co.

Falcom

SEGASATURN

3

イースキャラクター
オリジナルテレホンカード
プレゼント!!

'98年末までに、同梱の愛用者ハガキをご返却いただいた方の中から、抽選で1000名様にオリジナルテレカをプレゼント。

※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
※デザインは変更になる場合があります

緊急発売!!

大好評の前作『ファルコムクラシックス』、サタコレで登場!!

1998
9・17 THU
発売
標準価格 ¥2,800 (税別)
T-31506G

ファルコムの名作RPG3作品が、ワンパックになった『ファルコムクラシックス』。この豪華ソフトが、なんと今秋、IIの発売に先がけてサタコレシリーズとして登場するのだ。しかもこの中の収録作品「イース」のセーブデータを、『ファルコムクラシックスII』でロードすると、声優の音声付で「イース」のイベントをいくつか見ることができる。ファルコムクラシックスIIを100%楽しむためには、ゼッタイ見逃せない!!

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SEGASATURN™

まだまだイケるセガサターン

ブラックマトリクス

BLACK/MATRIX

8月27日発売予定

希望小売価格／6,800円（税別）

（初回受注分のみ生産）

©フライト・プラン／NECインターチャネル　原作／ピトウ ゴウ　イラスト／土屋杏子

フレンズ

〜青春の輝き〜

98年秋発売予定

希望小売価格／7,200円（税別）

（CD2枚組）

©フェアリーテール／NECインターチャネル

NECインターチャネル株式会社

第一アミューズメントグループ　〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5

ユーザーサポート受付（03）3293-7008（祝祭日を除く、月〜金曜日：午後1時〜6時）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

T1123312090558

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998

印刷・凸版印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌 23312-9／11

SATURNFAN 1998年9月11日号 No.17

平成10年9月11日発行 第10巻第17号（通巻137号） 第3種郵便物認可

発行人 山森 尚　編集人 相沢浩仁

発行所 株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー

〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6244

編集☎03(5569)6223 広告☎03(5569)6215 販売☎03(5569)6216

特別定価550円 本体524円